

Nº 37 ■ JULIO/AGOSTO 1996 ■ 995 PTAS.
super PC
LA INFORMATICA AL ALCANCE DE TODOS
NUEVO
SUPER PC
El lenguaje Java
EL NUEVO IDIOMA DE INTERNET
Arguiñano en CD ROM
SUS MEJORES RECETAS
Tarjetas de vídeo
PARA MAS RESOLUCION EN PANTALLA
Juegos
RETURN FIRE
NORMALITY
EARTHSIEGE 2
Y MUCHOS MAS
¿Qué es un desinstalador?
CONVIERTE TU ORDENADOR EN UN ESTUDIO DE
fotografía digital
2 REGALOS:
Dos disquetes con el programa Norton Manager y un CD-ROM con la demo de VISIO, ampliación de contenidos para Encarta, Cinemania y Music Central, y el mejor shareware
REC
PLAY
CASIO
LCD DIGITAL CAMERA QV-10
8 420565 046008
00037


iccionario

Al alcance de todos

A pesar de las apariencias, siguen siendo las grandes empresas quienes deciden qué es lo que tienen que comprar los usuarios y a qué precios. Cuando se dice que son los compradores los que exigen máquinas cada vez más potentes y a precios más asequibles, sólo se cuenta la mitad de la historia.



Lo cierto es que muchos usuarios se ven obligados por el propio mercado a comprar y utilizar ordenadores personales que están muy por encima de sus necesidades. Supongamos que estamos muy satisfechos con nuestro procesador de textos de siempre (pongamos el WordPerfect 4.1), porque lo que hacemos con el PC es escribir novelas. No nos interesan las capacidades de los más recientes programas ya que no trabajamos en grupo, tampoco necesitamos ver en pantalla cómo va a quedar el texto y, en general, tenemos más que suficiente con las prestaciones de dicho software. Supongamos también que nuestro PC se estropea y que no tiene arreglo. Teniendo en cuenta los precios que se pueden encontrar actualmente en el mercado, cabría pensar que adquirir una máquina equivalente a la que teníamos y con la que nos manejábamos tan bien debería ser tarea fácil y además poco onerosa. Bueno, pues lo cierto es que no es así. Si queremos comprar un 386, la única posibilidad es acudir al mercado de segunda mano. Se puede argumentar que lo mismo pasa con los Seat 600, pero lo cierto es que, en el mercado de automóviles, lo que hoy se puede comprar por el dinero que en su momento costaba un 600 aporta una serie de beneficios respecto a él que son imprescindibles, como la seguridad, la reducción de consumo, la comodidad o la fiabilidad de la mecánica. En el caso de la informática, esto no es exactamente así. En los supuestos mencionados tan cómodo es utilizar un 386 como un Pentium, la seguridad no se ve mejorada en gran medida, la comodidad depende casi exclusivamente de nuestro procesador de textos, y la fiabilidad es prácticamente la misma. Pero supongamos que querer trabajar con un 386 es una aspiración similar a la de presentar nuestros trabajos grabados en piedra y pensemos en subir un escalón. Pues resulta que tampoco es fácil encontrar un 486 de una velocidad menor a 100 MHz, e incluso éstos ya han dejado de ser corrientes. De modo que lo más probable es que, al final, tengamos que comprar un Pentium para trabajar con WordPerfect 4.1. Todo un lujo innecesario a pesar de los excelentes precios que ofrecen los fabricantes y distribuidores. Y conste que dejamos a un lado la cuestión del software operativo, ya que la inmensa mayoría de los PC nuevos se venden con Windows 95 instalado, una opción que no siempre será del agrado del usuario.

Y, ¿por qué sucede todo esto? La respuesta es muy sencilla: porque a los fabricantes les interesa vender sus productos más caros y olvidarse de los más baratos. Las plantas de fabricación se modifican para la producción de los sistemas más novedosos, con lo que fabricar los productos con más tiempo en el mercado ya no es viable. La estrategia de Intel es un ejemplo claro de esto. Ya no fabrica chips 486 (ni, por supuesto, los 386) por que las plantas se han modificado para crear procesadores Pentium, que es lo que se supone que demanda el mercado.



JULIO/AGOSTO 1996. Núm. 37

Es una publicación del



GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**
Consejeros: **F. Javier López López y José Sanclemente Sánchez**
Director General: **Dalmau Codina**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director: **Luis Jorge García**
Director de Arte: **Jordi R. Brusi**
Edición: **José María Sotillos Martín**
Redacción: **Jaime Torroja Ribera**
Colaboradores: **Tomás Tejón, Enrique Ricart, Alex Canales, Daniel Martín, José González, Carlos Mesa, Paloma Sánchez, Antonio López, Alejandro Arriaga** (tratamiento de imágenes) y **Victoria Iglesias** (fotografía)
Maquetación: **Chema Fandiño**
Sistemas: **Paloma Rollán**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: **Dalmau Codina**
Sudirector General: **José Luis García**
Director de Nuevos Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: **Mariano Bartivas**

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 6º. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Director administrativo: Ignacio García
Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 586 33 00 (extensión 353)

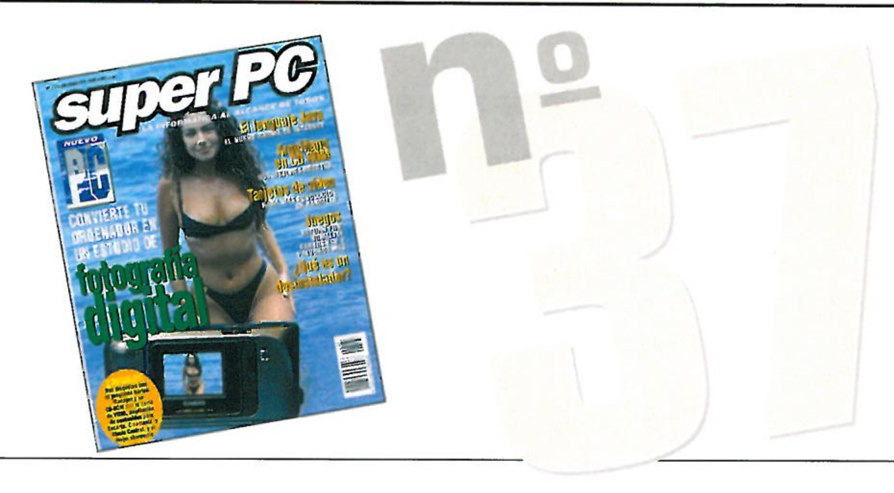
PUBLICIDAD
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: María José Martínez Rodríguez. O'Donnell 12. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 35 72 Fax: (91) 586 35 63
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36. Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33. Fax: (95) 421 77 11

Director Ventas Internacional: Gema Arcas
C/ O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Teléfono: 89 45 30 420
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Teléfono:71 836 76 01
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Teléfono: 8 663 59 96
Francia: Christian Agosse. Paris. Teléfono: 1 46 43 79 00
Italia: Studio Blei. Milán. Teléfono: 2 72251 1
Suiza: Publicitas International. Basilea. Teléfono: 61 275 46 46
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Teléfono: 1 387 33 93
Benelux: Lenhart Axe. Bruselas. Teléfono: 2 375 29 46
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokio. Teléfono: 3 32 93 27 96
Estados Unidos: Publicitas Inc. Teléfono: 212 689 1888

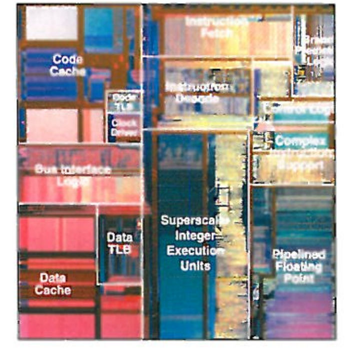
Fotomecánica: Espacio Fijo
C/ Nicolás Morales 11, 1º. 28019 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 995 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: M. 16.467-93

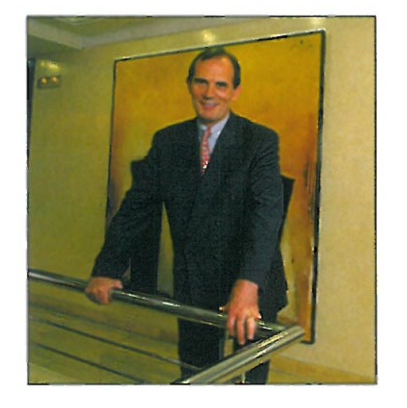
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centroamérica. Grupo Editorial "Z" Zeta S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Zeta S.A. de C.V. Domicilio Amores 856, Colonia del Valle

S U M









A A I O

Fotografía digital
LOS OJOS DEL ORDENADOR

Sin darnos cuenta, la evolución tecnológica va dejando en la cuneta artilugios que parecían iban a ser eternos. Así, cuando este año muchos veraneantes se apresten a meter su cámara fotográfica en la maleta, tal vez se enteren de que eso del carrete es un atraso. Bueno, en realidad la cosa no ha llegado a tanto, pero lo cierto es que las máquinas digitales ya están ahí.

58 ¿Qué es? UN DESINSTALADOR

Muchos de los problemas que tenemos habitualmente con Windows se deben a la multitud de programas que introducimos en el disco duro. Un desinstalador de software se encarga fundamentalmente de eliminar de forma automática los programas que seleccionemos y sus ficheros asociados.



60 hardware: TARJETAS GRAFICAS PCI

EL sistema de bus local PCI se ha convertido en poco tiempo en el estándar tanto para PC como para Macintosh. En esta sección analizamos con todo lujo de detalles dos tarjetas de vídeo de este tipo: la Diamond Stealth 64 Video 2001 y la Matrox MGA Millenium.



72 juegos: RETURN FIRE

Los aficionados a los juegos de videoconsolas se tirarán de los pelos si no disponen de ordenador para disfrutar de la versión para PC, mucho más lograda, de Return Fire, un arcade que combina todos los puntos de vista imaginables para no perder detalle.



SECCIONES

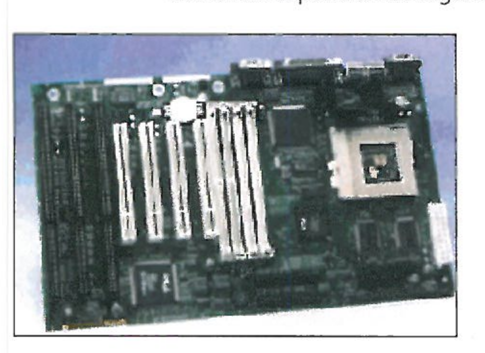
noticias

Rediseñar el PC

Intel

Un diseño interior más racional y cómodo es uno de los principales objetivos de la nueva iniciativa de Intel en el campo de las placas base. La especificación ATX, propuesta por esta compañía y respaldada y adoptada por numerosos fabricantes, cambia la forma de colocar los componentes internos de un ordenador personal, mejorando la facilidad de acceso a los distintos periféricos y tarjetas y reduciendo los costes de fabricación de los sistemas así como los de mantenimiento y reparación de los PC.

La propuesta de Intel se basa en una modificación de la posición de algunos de los componentes que se pueden encontrar en cualquier placa base. En primer lugar, la orientación de la placa se ha girado noventa grados para poder colocar los elementos en una nueva disposición; se ha desplazado el procesador principal para que tropiecen las tarjetas de expansión con él y para acercarlo al ventilador que también ha visto variada su ubicación. Los conectores de unidades de disco se encuentran ahora más cerca de éstas, lo que reduce la longitud de los cables y elimina el problema de tener todo el interior de la caja lleno de cables que se cruzan y que dificultan las reparaciones y sustituciones de elementos. Las ranuras para la memoria, por su parte, se han situado entre el procesador y las tarjetas de expansión. Por último se ha ideado una nueva forma de sacar al exterior los conectores estándar.



Con todos estos cambios, el diseño de los PC se actualiza y adapta a las nuevas exigencias, tanto de los usuarios como de los fabricantes. Así resulta más fácil modificar las configuraciones e incluso conectar los sistemas a los periféricos que actualmente y en el futuro estén en el mercado.

Ordenadores viajeros

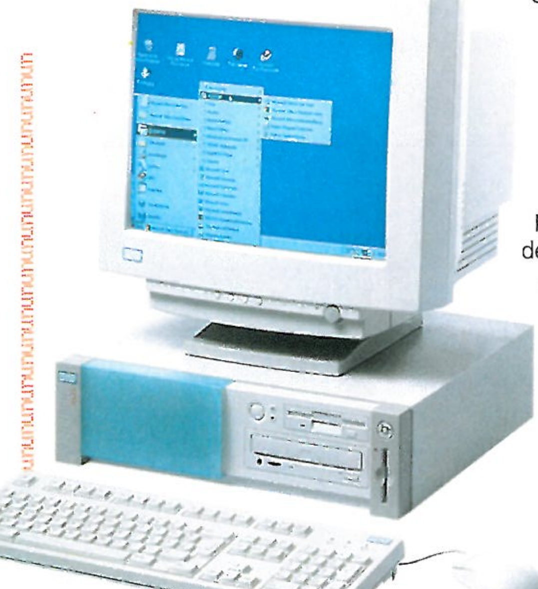
Siemens-Nixdorf

Veinte metros de longitud, dos de anchura, 36 toneladas de peso y una cabina al estilo Spielberg conforman el camión que durante los pasados 28, 29 y 30 de mayo visitó Madrid con los últimos avances tecnológicos de Siemens-Nixdorf en el mundo de los ordenadores.

Bajo el lema "The Rolling Stars European Tour´96", el camión de Siemens-Nixdorf salió de Augsburgo el pasado 1 de febrero para recalar posteriormente en una larga lista de ciudades del Viejo Continente, como París, Bruselas, Amsterdam, Londres, Manchester, Munich, Frankfurt, Hamburgo, Berlín, Praga, Budapest, Viena, Roma, Milán, Marsella, Lisboa, Zurich, Estocolmo, Oslo y Copenhague, entre otras.

En este sugerente y "rodante" marco, que se convierte, una vez que el camión está estacionado, en una amplia sala de exhibición de 6´5 metros de ancho por 12 de largo, los visitantes madrileños pudieron admirar una variada muestra de productos de Siemens-Nixdorf, que abarcaba desde potentes servidores hasta los más modernos notebooks, pasando por estaciones de trabajo y ordenadores de sobremesa. La oferta de estos últimos estuvo centrada en la nueva línea Scenic Pro, configurada por sendos PC de sobremesa y tipo minitorre, mientras que la de servidores se articulaba en torno a la familia Primergy, compuesta por un total de cuatro sistemas basados en procesadores Intel.

Toda esta impresionante oferta de equipos se complementaba con la estación de trabajo Scenic Celsius 1 y una nueva gama de portátiles multimedia denominada Scenic Mobile y que engloba sendos modelos equipados con procesadores Pentium a 100 y 133 MHz, respectivamente.



Gráficos dinámicos en la red

Micrografx

Los usuarios que utilizan gráficos en Internet vienen demandando una mayor velocidad de edición, así como capacidades para poder usar tanto diseños predefinidos de páginas web, como aplicaciones existentes de software que permitan reducir los tiempos de creación de aquéllas.

Partiendo de estas premisas, la compañía Micrografx ha puesto a punto un nuevo paquete de software que hace posible que los usuarios puedan colocar, visualizar e interactuar con objetos gráficos dentro de las páginas web de Internet.

Disponible con soporte para Netscape 2.0 y Microsoft Internet Explorer 3.0, este nuevo programa de Micrografx, que responde al nombre de QuickSilver, ha sido pensado para integrarse dentro de ABC Graphics Suite, la conocida solución gráfica de esta compañía texana, que combina sofisticadas herramientas de 32 bits para la realización de diagramas de flujo, manejo de clip-art, ilustración, dibujo y edición de imágenes.

QuickSilver incluye una nueva tecnología de objetos gráficos, que hace que la creación y visualización de éstos en Internet adquiera un carácter más dinámico y sea más sencilla. De este modo, a la hora de editar páginas web, los usuarios pueden mover con suma facilidad los objetos gráficos sin perder las propiedades asociadas, evitándose el tener que redibujar imágenes o recodificar enlaces calientes (hot links).

Esta nueva aplicación de Micrografx, capaz de soportar diversos formatos de ficheros gráficos, constituye el primer componente de la estrategia de este fabricante orientada a ofrecer a los usuarios de la World Wide Web una mayor libertad para que puedan dar expresión a sus ideas de forma visual en esta "red de redes".





Presencia en España

Landmark Systems

La compañía norteamericana Landmark Systems, especializada en el desarrollo de herramientas software pensadas para optimizar los sistemas informáticos de las empresas, ha decidido instalarse en nuestro país de forma directa. Con esta finalidad, ha establecido una oficina propia en Madrid, que se une a las que ya tiene funcionando en Los Angeles, Londres y Melbourne.

Creada en 1983, Landmark Systems tiene sus oficinas centrales en Vienna (Virginia, EE UU) y está presente en un total de setenta países. Actualmente, cuenta con una plantilla de 225 personas y más 7.000 clientes en todo el mundo.

En España, donde cuenta en la actualidad con importantes clientes, tales como Andersen Consulting, Endesa, Barclays Bank, Deutsch Bank o Seat, Landmark venía operando hasta ahora a través de distribuidores.

Landmark Systems, que el año pasado facturó del orden de 6.000 millones de pesetas a nivel mundial, tiene previsto incidir en prácticamente todos los sectores de la actividad económica española, aunque haciendo especial énfasis en el campo de la banca, la consultoría, la industria, los seguros y la administración. Para ello, dispone de una serie de herramientas software para la optimización de los sistemas de información empresariales agrupadas en tres familias de productos: PerformanceWorks, PerformanceSeries para MVS y PerformanceSeries para VSE.

Más que un ordenador en red

Acer

La mayoría de los usuarios no necesitan ordenadores de plena funcionalidad, debido a que suelen utilizar un número muy limitado de aplicaciones. Ello ha llevado a Acer a diseñar una nueva línea de ordenadores personales de propósitos limitados, pero enfocados a satisfacer las necesidades específicas que demanda el mercado doméstico. Todo ello conlleva el que estos equipos, denominados Acer Basic, y cuya presentación oficial tuvo lugar en EE UU el pasado mes de junio, tengan un precio muy asequible, en torno a los 500 dólares.

Pese haber sido pensados fundamentalmente para facilitar a los usuarios el acceso a Internet, los nuevos Acer Basic ofrecen también todas las funcionalidades propias de un PC tradicional, característica ésta que les hace diferenciarse de los terminales de red de uso personal promovidos por Oracle y otras compañías informáticas. Y es que estos sistemas, conocidos como Network Computer (NC), no son capaces de operar por sí mismos.

Dotados de un procesador 5x86 a 133 MHz, 4 MB de memoria RAM y una unidad de almacenamiento removible Zip de 100 MB, los Acer Basic incluyen también el sistema operativo Windows 3.1 y un paquete "browser" para Internet, además de varios juegos y programas educativos.

Otra característica destacable de estos equipos radica en la posibilidad de poder conectarlos directamente a cualquier aparato de televisión o bien a monitores de ordenadores basados en estándar VGA.



En esta misma línea de actuación, esta compañía ha potenciado su oferta de ordenadores personales de uso doméstico con el lanzamiento de una nueva gama de equipos de atractivo diseño y color. Basados en el procesador Pentium, los nuevos modelos Aspire de este fabricante taiwanes disponen de lector CD-ROM de séxtuple velocidad, tarjeta de sonido de 16 bits, altavoces estéreo y micrófono unidireccional integrado en el equipo. Todas estas características hacen del Aspire un potente sistema multimedia.

Nueva unidad de negocio

Autodesk

Autodesk ha puesto en marcha una nueva estrategia corporativa, reflejo de la ampliación de sus negocios en mercados incipientes, como es el caso de Internet, al tiempo que constituía una división multimedia dedicada a la producción de herramientas gráficas tridimensionales que operará bajo el nombre de Kinetix.

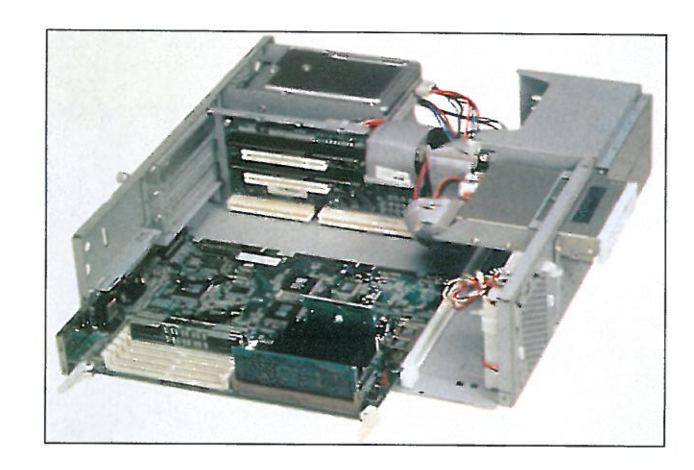
A largo plazo, esta nueva unidad comercial, totalmente independiente, se ha marcado una línea de actuación centrada en abordar los mercados de juegos interactivos, cine, vídeo y visualización de diseños. En estos momentos, el producto estrella de Kinetix es 3D Studio MAX, una aplicación especialmente rediseñada para Windows NT y que pronto dispondrá de una interfaz en tiempo real y soporte para aceleración gráfica, entre otras capacidades.

Según señaló su director general para el Sur de Europa, Alain Behar, el objetivo de Kinetix radica en aprovechar la experiencia de Autodesk en los campos relacionados con efectos especiales, vídeo, animación y contenidos interactivos, para hacer aplicaciones fáciles de usar y que ofrezcan un alto rendimiento a los usuarios.

Un buen ejemplo de esta estrategia sería Hyperwire, una potente herramienta de autor WWW basada en iconos. Disponible ya en castellano, Hyperwire permite crear títulos 2D y 3D en el entorno Java de Sun Microsystems. De igual forma, los autores de contenidos en la Web podrán construir títulos multimedia e incluir en ellos obras creadas con 3D Studio MAX.



La antigua división multimedia de Autodesk, ahora rebautizada como Kinetix, comercializa sus productos utilizando los mismos canales de distribución de su casa matriz. Ha generado unos ingresos cercanos a los 28 millones de dólares (unos 3.300 millones de pesetas) durante su ejercicio fiscal de 1996, que se cerró el pasado mes de enero.



PC fáciles de usar y actualizar

Digital

La compañía digital ha presentado una nueva familia de ordenadores de sobremesa basados en el microprocesador Pentium. Con velocidades de proceso que van desde 75 a 166 MHz, los nuevos Venturis FX han sido pensados para usuarios que precisan sistemas de gama baja para aplicaciones de productividad personal ejecutando Windows 95 o NT.

Fáciles de actualizar y manejar, los Venturis FX se presentan en dos versiones: en un caso con una carcasa convencional y en el otro con una de tipo minitorre. Los dos modelos se caracterizan por tener un diseño innovador que hace posible reducir de manera considerable el coste de mantenimiento de los equipos, a la vez que facilita la actualización de los mismos de forma mucho más rápida y sencilla. Ello es debido a que no es preciso utilizar herramientas para abrir la carcasa, ya que sólo existen tornillos –uno en la de bajo perfil y tres en el modelo minitorre– que se pueden aflojar cómodamente con los dedos. La placa madre, por su parte, además de carecer también de tornillos, no lleva ningún cable. Todo esto facilita su rápida inserción y extracción. Para ello, no hay más que deslizarla sobre unos raíles.

Los nuevos ordenadores Venturis FX, que ofrecen un amplio abanico de prestaciones de gestión dado que incluyen la última versión del software de administración Client-Works, se encuentran disponibles ya en nuestro país a unos precios que oscilan entre las 189.000 y las 395.000 pesetas, dependiendo de la configuración.



Cien millones de ratones

Logitech

La compañía Logitech ha establecido un nuevo récord en su producción al alcanzar la cifra de 100 millones de ratones fabricados desde que inició sus operaciones hace ahora más de quince años. El MouseMan protagonista de la efemérides procede de la planta que la firma posee en Suzhou en la República Popular China y sucede en los hitos de la compañía al ratón número 2 millones, creado en noviembre de 1988, al número 10 millones, de marzo de 1991, y al 20 millones, que salió de la cadena de producción a finales de 1992. Como se puede apreciar el crecimiento de esta gama ha sido exponencial. La capacidad actual de fabricación es de unos 50 millones de unidades al año, por lo que el nuevo récord quedará pronto pulverizado. Esta última cifra también supone un importante punto de referencia, ya que significa que la compañía es capaz de fabricar aproximadamente un ratón cada segundo y medio, en el supuesto de que sus plantas funcionen las 24 horas de todos los días del año.

Inaugurado en Madrid TeleSpacio

Telefónica

A finales del pasado mes de mayo se inauguró en Madrid TeleSpacio, un nuevo concepto de tienda donde comprar, contratar y encontrar información acerca de más de 200 servicios y productos de Telefónica. El proyecto del mismo nombre, que se completará con la próxima apertura de otras dos tiendas en Barcelona y otra más más en Madrid, constituye uno de los cinco pilares básicos del nuevo modelo de relación comercial del grupo Telefónica para acercarse a sus clientes. TeleSpacio contempla una red de tiendas –tanto de titularidad de Telefónica como en régimen de franquicia– y otra de distribuidores a través de grandes almacenes, hipermercados y cadenas de venta de electrodomésticos. Todo ello dará lugar a la creación de más de 1.200 puntos de venta a lo largo de los dos próximos años.

El recién inaugurado TeleSpacio cuenta con siete sistemas audiovisuales interactivos y una pantalla múltiple en la que se muestran cómo funcionan diferentes servicios: InfoVía, TeleLine... Asimismo, los clientes pueden utilizar un canal experimental de televisión por cable, otro de vídeo bajo demanda y los últimos avances de la tecnología de banda ancha. Para ello, Telefónica ha instalado una infraestructura configurada por un cableado de comunicaciones de 3 kilómetros, un servidor de vídeo digital, 16 ordenadores, 19 monitores, tres puestos de experimentación/demostración, seis impresoras y más de 200 líneas de comunicaciones (digitales, RDSI e Ibercom).

Suben las ventas de nicroordenadores

Sedisi y Miner

Durante el pasado año, el mercado español de microordenadores, apartado en el que se incluirían equipos dotados de procesadores Intel, Motorola, Power PC o compatibles, movió un volumen de negocio ligeramente superior a los 174.200 millones de pesetas, lo que representa un incremento del 31´6 por ciento respecto a los 132.335 millones alcanzados en 1994. Estos datos están incluidos en un estudio realizado conjuntamente por el Ministerio de Industria y Energía (Miner) y la Asociación Española de Empresas de Tecnologías de la Información (Sedisi).

De esta cantidad, 139.108 millones corresponden a las ventas de ordenadores personales de sobremesa, mientras que el resto fueron aportados por los equipos portátiles (18.391 millones) y servidores (6.701 millones).

Según se recoge en el citado informe, las ventas de ordenadores de sobremesa crecieron un 32 por ciento, a pesar de la permanente caída de precios experimentada durante 1995. Ello fue debido a diferentes factores. Y es que, contra lo que se había predicho, el emergente mercado doméstico no se ha inclinado por adquirir PC baratos, sino que demanda prestaciones altas y, muy en particular, capacidades multimedia. De igual forma, el hecho de que las empresas hayan empezado a renovar su parque de micros también ha contribuido a este fuerte incremento de las ventas de PC de sobremesa.

Las máquinas portátiles, por su parte, han estabilizado su crecimiento en torno al 24 por ciento, aunque la irrupción de sistemas más potentes ha compensado con creces la caída de los precios, en opinión de los responsables de este estudio.

De cualquier forma, el fenómeno más llamativo vendría dado por el importante incremento, cifrado en algo más de un 62 por ciento, que se dio en las ventas de servidores, entendidos como soportes de aplicaciones. Todo ello ha hecho que estos equipos estén arrebatando cuota de mercado a los sistemas pequeños y medios.





Nueva HP LaserJet 5.
La primera impresora HP para grupos de trabajo que usted puede parar con un solo dedo.

Las impresoras HP LaserJet son reconocidas en todo el mundo como las más resistentes y cualificadas trabajadoras. Capaces de imprimir durante jornadas enteras sin descanso, al final, lo más complicado era conseguir pararlas.

Ahora, la nueva HP LaserJet 5 está equipada con un botón de cancelación de trabajo para que cualquier usuario del departamento pueda detenerla con toda facilidad cuando ha elegido el papel equivocado o quiere cambiar algo en el documento que ha mandado imprimir.

En cuanto a rendimiento, la nueva HP LaserJet 5 es más rápida en impresión de originales y en retorno a la aplicación, gracias a una combinación de avances de software y hardware que incluye el nuevo lenguaje de impresión HP PCL6 y un procesador de 33 MHz.

Ofrece, además, una gran versatilidad para grupos de trabajo, cuenta con un sencillo panel de control y permite almacenar formularios en memoria Flash.

Una impresora superior preparada para Windows 95, con opción duplex y de impresión por infrarrojos.

Para adquirirla, HP le ofrece todas las ventajas: en primer lugar un precio inferior a las HP LaserJet 4 Plus y, además, un Plan Renove concebido a la medida de sus necesidades.

Consúltenos para conocer el nombre del distribuidor autorizado HP más próximo y saber más sobre el Plan Renove.

Llame al Servicio de Información Hewlett-Packard: ☎ 902 150 151.

Para mayor información técnica sobre las HP LaserJet 5 conecte con nuestra dirección de Internet: http://www.hp.com

IMPRESORAS HP. HACEN EL MEJOR PAPEL EN SU TRABAJO.

Actualización de gama

Olivetti

La compañía italiana Olivetti acaba de presentar en el mercado una serie de productos con los que se renuevan varias áreas de su catálogo. En primer lugar, se ha anunciado una serie de cuatro notebooks, dos de ellos de gama baja y otros dos de alta. Con estos equipos, se cifra el nivel de entrada en un sistema dotado con un chip de 100 MHz, mientras que los equipos de alto nivel van equipados con procesadores de 120 y 133 MHz, lectores CD-ROM de 4X o 6X y pantallas TFT de grandes dimensiones. En el campo de las máquinas de sobremesa, se ha presentado el M24 New, un ordenador destinado a competir con los clónicos gracias a su bajo precio. Ester PC se ofrece en varias configuraciones, integrando procesadores Pentium de 100 a 133 MHz. El modelo básico de esta serie tiene un precio de 169.000 pesetas, lo que hace de él el sistema de marca más barato del mercado, con un coste similar al ofertado por los ensambladores y distribuidores de ordenadores clónicos. La máquina no incorpora elementos multimedia, pero cuenta con 8 Mb de RAM, 256 Kb de memoria caché de segundo nivel y un disco de 850 Mb.



Ampliación de catálogo

Euroma Telecom

La compañía española de distribución Euroma Telecom ha anunciado la disponibilidad de la nueva tarjeta gráfica Diamond Stealth64 Video 2121. Esta es la primera placa de su clase en incorporar memoria EDO.

Entre las características más destacables de este modelo de tarjeta se encuentran su velocidad de refresco de 120 MHz, la incorporación de un chip S3 Trio V de 64 bits y la inclusión de los códecs necesarios para la reproducción de vídeo a una velocidad de 30 fotogramas por segundo, siendo compatible con los formatos Indeo, MS Video 1 Cinepack, Motion JPEG, MPEG, VideoCD y CD-i.

La misma empresa ha anunciado la incorporación a su catálogo del sistema de visión VR SimulEyes. Se trata de unas gafas de realidad virtual para usuarios domésticos, que saldrá a la venta a un precio asequible.

Nueva versión de Toolbook

BSI Multimedia

Ya está disponible en nuestro país la última actualización de Multimedia Toolbook, una herramienta de programación de aplicaciones orientada a objetos. La versión 4.0 CBT-Edition está especialmente diseñada para el desarrollo, evaluación y distribución de cursos y presentaciones multimedia de alta calidad, por lo que incorpora ciertas funciones que mejoran los aspectos educativos de los programas, como los puntos calientes, el hipertexto y el acceso a bases de datos con módulos de interpretación para dBase III y Paradox.

Entre las principales innovaciones que presenta este producto, se cuenta el Sistema de Gestión de Recursos, con el que se mejora considerablemente el control de asistencia y el seguimiento de los progresos realizados por los alumnos, lo que permite la revisión de la actividad de éstos, la modificación y el control de los cursos que estén en funcionamiento por parte del administrador y el acceso a los cursos disponibles, la autoevaluación y el cambio de información personal cuando son los alumnos los que acceden a él. También se introducen mejoras en la programación con la incorporación de más de 200 nuevos elementos y un sensible aumento en la velocidad respecto a la versión 3.0.

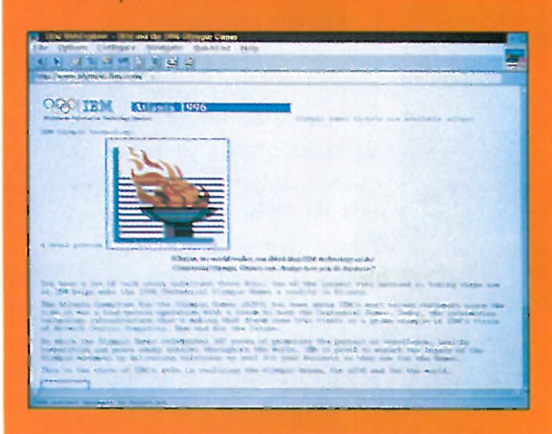


Soluciones informáticas olímpicas

IBM

En los Juegos Olímpicos de verano de 1932, los velocistas estadounidenses Metcalfe y Tolan tuvieron que esperar siete horas y media antes de que los jueces otorgaran la medalla de oro a este último en la final de los 100 metros lisos masculinos. Hace cuatro años, en Barcelona, la velocista norteamericana Gail Devers consiguió la victoria en esta misma prueba con el menor margen de tiempo posible –apenas una centésima de segundo–, aunque ello no fue obstáculo para que la clasificación final se anunciara casi instantáneamente. Este importante avance tecnológico ha sido posible gracias a un sistema de gestión de resultados desarrollado por IBM, y cuya puesta en operatividad data de la Olimpiada de invierno celebrada en Sarajevo en 1984.

Desde entonces, este sistema ha venido siendo utilizado y modernizado en los sucesivos Juegos Olímpicos. De ahí que para la nueva edición que tendrá lugar en la ciudad norteamericana de Atlanta durante los días 16 a 31 del este mes de julio, el comité organizador de los mismos haya vuelto a encomendar a la compañía IBM la responsabilidad de desarrollar un sistema de resultados específico para este apasionante evento deportivo, junto con una serie de soluciones informáticas. Estas últimas han sido pensadas para facilitar los trabajos logísticos de los Juegos, desde su organización y gestión hasta el seguimiento a través de Internet. Dentro de estos desarrollos destaca el sistema de acreditación, basado en un distintivo especial de identificación que incluye una fotografía digitalizada de la persona, junto con un código de barras y un microprocesador.



Quicken en castellano

Intuit

A partir de ahora, llevar la contabilidad del hogar va a resultar una tarea sencilla para cualquier españolito de a pie gracias a Quicken, el conocido programa software para la gestión de las finanzas personales, cuya versión en castellano para Windows está ya disponible a través de FinSoft, empresa que será la encargada de comercializar el producto en nuestro país a un precio recomendado de 9.995 pesetas.



Desarrollado por la compañía norteamericana Intuit, considerada como el líder mundial en el segmento de software personal para aplicaciones financieras, Quicken es un paquete para PC capaz de gestionar las cuentas domésticas de cualquier hogar, sin que por ello el usuario tenga que tener conocimientos de contabilidad ni de informática. De ahí que no resulte extraño que el número de unidades vendidas de este producto en todo el mundo ronde los 10 millones.

Con una apariencia en la pantalla del ordenador similar a la de un extracto de cuenta bancaria, Quicken dispone de una serie de funciones que permiten clasificar los gastos e ingresos, actualizar los presupuestos y cuentas bancarias e incluso tener una visión general de la situación financiera del usuario en cada momento. Además, el programa ayuda a evaluar las condiciones de préstamos e hipotecas, así como a preparar un plan de pensiones.

Quicken puede correr en cualquier PC IBM o compatible 386 dotado del sistema operativo Windows 3.1, 4 MB de memoria RAM, disco duro de 8 megas y monitor VGA.

Congreso Connections'96

Novell

Durante los días 12, 13 y 14 del pasado mes de junio tuvo lugar en Madrid la celebración de Novell Connections'96, un congreso centrado en abordar distintas cuestiones relacionadas con la "red global inteligente" e Internet. Sistemas operativos de red, comunicaciones WAN, redes SNA, integración de la telefonía con el ordenador, groupware, bases de datos, terminales de red y márketing electrónico, fueron algunos de los principales temas de las más de 100 conferencias impartidas durante el congreso, organizado por la filial española de Novell.

Novell Connections'96 contó también con una exposición que sirvió para que cerca de 80 compañías del sector del networking, entre las que destacan 3Com, Bull, BT Telecomunicaciones, IBM, Lotus, Microsoft, Oracle, Compaq, Siemens Nixdorf, Corel, Digital y Hewlett-Packard, mostraran sus últimas novedades en productos de conectividad. De cara a próximas ediciones, la idea de los organizadores es conseguir que Novell Connections se convierta en una cita ineludible para todos aquellos profesionales interesados el mundo del networking en España.

Tratamiento de textos inteligente

Corel

Corel ha anunciado la disponibilidad en nuestro país de un conjunto de programas ofimáticos, en versión CD-ROM, creados específicamente para Windows 3.1x a partir de la familia de productos WordPerfect que esta compañía canadiense adquirió recientemente, tras llegar a un acuerdo con Novell en enero de este año.

Esta nueva familia de productos, comercializada con el nombre de Corel WordPerfect Suite, incluye un total de seis aplicaciones empresariales –WordPerfect 6.1, Quattro Pro 6.0, Envoy 1.0, Corel Presentations 3.0, CorelFLOW 2 y Corel Screen Saver–, además de 150 fuentes tipográficas y 10.000 imágenes clipart.

Según señalaron fuentes de esta compañía canadiense, Corel WordPerfect Suite para Windows 3.1x aporta un nuevo nivel de potencia y utilidad al conocido procesador de textos del mismo nombre. La razón de ello es que incluye todas las funciones de un paquete estándar para oficina, además de ofrecer una gran potencia gráfica y capacidad de conexión a Internet. Todas estas prestaciones por unas 60.000 pesetas.

Norton Commander

Symantec

La empresa Symantec ha anunciado la disponibilidad de la aplicación Norton Commander para Windows 95. Este programa, que en el pasado tuvo una gran aceptación por parte de los usuarios, retorna al mundo de la informática personal con una apariencia similar a la de versiones anteriores, pero con soporte completo para el entorno operativo de 32 bits, incluyendo los nombres largos, el arrastrar y soltar, la multitarea y las asociaciones de ficheros de Windows 95. Además, cuenta con un nuevo planificador de tareas, utilidades de red integradas y una mayor flexibilidad en la configuración de la personalización del producto con redimensionamiento de paneles y la posibilidad de superponer barras de herramientas. Se mantiene también la funcionalidad de la línea de comandos DOS, por lo que se podrán realizar numerosas acciones desde el propio programa. El precio del producto será de 14.150 pesetas.

Nombramientos



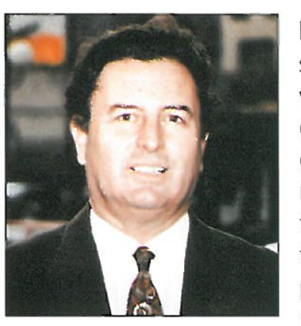
Desde mediados del mes de abril, Pilar Díaz-Varela es la responsable de servicios generales de márketing y comunicaciones corporativas de la filial española de Compaq Computer. Díaz-Varela, que se incorporó a la empresa en 1990, continuará, también, con la responsabilidad que venía desempeñando hasta ese momento en cuanto a desarrollo del canal de concesionarios de sistemas y comunicación de los productos de la división comercial.



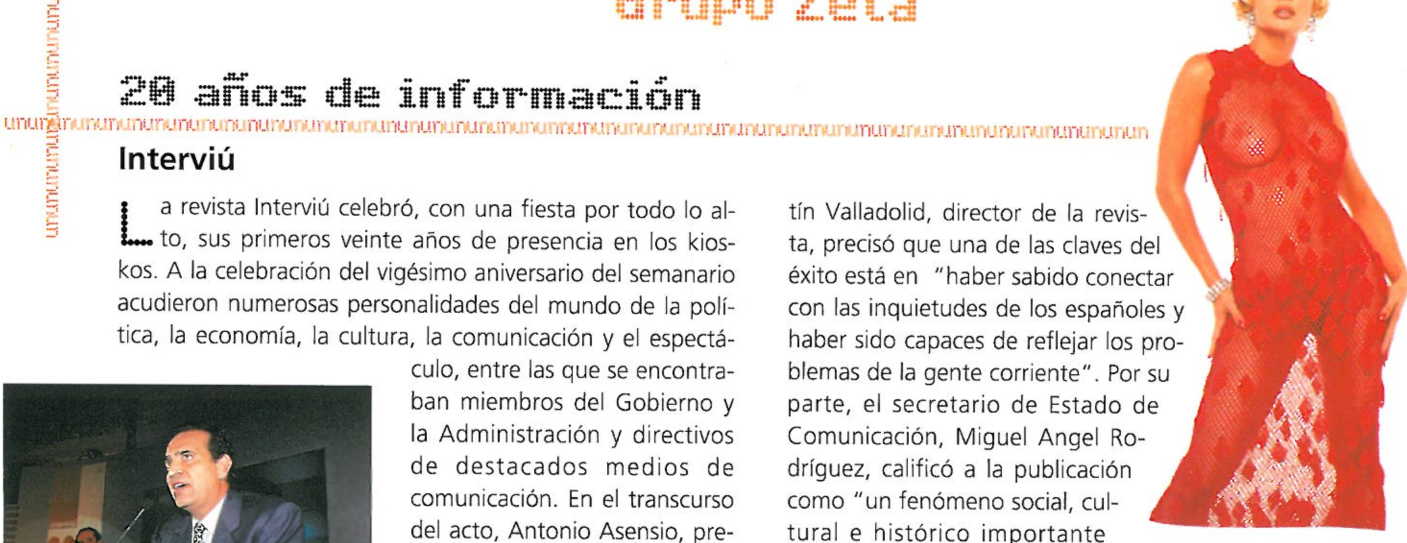
Victoriano Urbina ha sido nombrado director de servicios de formación de NCR Iberia. Desde este nuevo cargo, será responsable del área de negocio de formación a clientes para España y Portugal. De 31 años, comenzó su carrera profesional en Retesa, pasando luego a Philips Informática y a Digital. Se incorporó a NCR en 1993, donde ejercía hasta ahora de director de sistemas de imagen y de desarrollo organizativo de servicios profesionales.



Javier Richart es el nuevo director de la zona sur de Europa de la empresa de servicios informáticos CSK. Además de las responsabilidades sobre Portugal y Francia, Richart seguirá desempeñando el cargo de consejero delegado y director general de CSK España.



Enrique Almagro ha sido nombrado director de ventas nacionales de la compañía de integración de soluciones CGI Informática. Ingeniero industrial de 52 años, Almagro tendrá que encargarse de potenciar la cobertura comercial y de formar equipos de venta y de soporte, así como de reforzar los actuales canales de venta, aumentando la sinergía de productos de la firma.



20 años de información

Interviú

La revista Interviú celebró, con una fiesta por todo lo alto, sus primeros veinte años de presencia en los kioskos. A la celebración del vigésimo aniversario del semanario acudieron numerosas personalidades del mundo de la política, la economía, la cultura, la comunicación y el espectáculo, entre las que se encontraban miembros del Gobierno y la Administración y directivos de destacados medios de comunicación. En el transcurso del acto, Antonio Asensio, presidente de Grupo Zeta y de Antena 3 Televisión, manifestó su deseo de que "todos los que estamos aquí y algunas personas más podamos celebrar los cuarenta años del semanario", mientras que Agustín Valladolid, director de la revista, precisó que una de las claves del éxito está en "haber sabido conectar con las inquietudes de los españoles y haber sido capaces de reflejar los problemas de la gente corriente". Por su parte, el secretario de Estado de Comunicación, Miguel Angel Rodríguez, calificó a la publicación como "un fenómeno social, cultural e histórico importante para España". Tras dos décadas de periodismo veraz, audaz y desenfadado, Interviú cuenta con 1.200.000 lectores, según los datos del último Estudio General de Medios (EGM), y se distribuye en 27.000 puntos de venta en toda España. Los más de 2.000 invitados que acudieron al Hotel Palace de Madrid disfrutaron del atractivo de la espectacular Marlene Morreau, quien protagonizó un lucido fin de fiesta.



ANTONIO ASENSIO, PRESIDENTE DE GRUPO Z Y DE ANTENA 3 TELEVISION.

El más vendido y leído

El Periódico de Catalunya

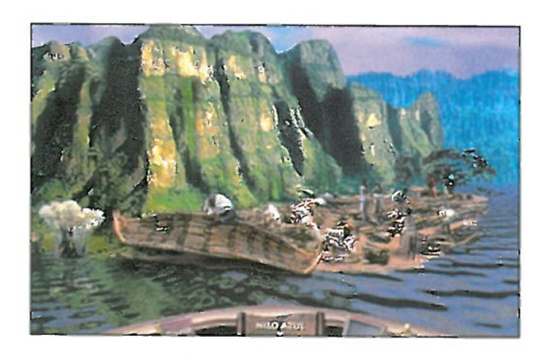
La Oficina para la Justificación de la Difusión (OJD) ha puesto el sello oficial al liderazgo absoluto de El Periódico de Catalunya en la prensa catalana, al certificar que su difusión media en 1995 fue de 215.581 ejemplares diarios. El Periódico ya era líder en cuanto al número real de lectores, tanto en días laborables como en festivos. En segundo lugar por el número de ejemplares vendidos se sitúa La Vanguardia, cuya difusión (203.026 diarios) cae por segundo año consecutivo, a pesar de los esfuerzos promocionales que ha realizado a lo largo de 1995. Las ventas de El Periódico aumentaron en 22.005 ejemplares diarios en los últimos doce meses, coincidiendo con la mejora de los contenidos y el incremento de su prestigio. Durante el pasado año, el diario aumentó su presencia de forma especial en los círculos políticos, empresariales y culturales de la mano de numerosas iniciativas de apoyo a la sociedad civil. Según OJD, El Periódico no ha cesado de incrementar su difusión desde que fue fundado en octubre de 1978, mientras que La Vanguardia, su principal rival, no ha sido capaz de invertir su tendencia a la baja de los dos últimos años.



RAMON POCH, EN EL CENTRO, ACOMPAÑADO POR JOSE SANCLEMENTE, ANTONIO FRANCO, PACO PRETEL Y RAFAEL NADAL.

Acuerdo con Discovery Channel

Zeta Multimedia



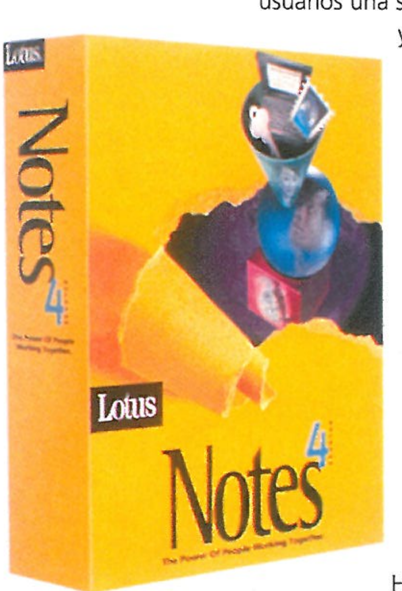
Las compañías Zeta Multimedia y Discovery Channel han llegado a un acuerdo según el cual la firma española adquiere los derechos de distribución exclusiva de los títulos de la empresa americana para el mercado español e hispanoamericano. En 1996 está previsto el lanzamiento de seis de los títulos de Discovery Channel Multimedia en castellano. Los primeros de ellos son ¡Tiburones!, Nilo, un viaje por Egipto, y Big Job, y serán seguidos de Desastre climático, Savage y Conexiones. Aunque tocan diferentes aspectos, todos los títulos se caracterizan por su alto contenido educativo, sus cuidados contenidos dirigidos a un público familiar y una esmerada presentación. Esta serie tendrá un precio de 9.900 pesetas.

Documentos Notes en Internet

Lotus

James Fieger, vicepresidente de Lotus Development para Europa, Oriente Próximo y Africa, desveló, durante el transcurso de un symposium celebrado recientemente por esta multinacional en Madrid, algunas de las características del nuevo software Domino, desarrollado por esta empresa y del que por el momento sólo existen versiones beta.

Básicamente, se trata de un entorno software que hace posible convertir la plataforma Notes 4 en un servidor web, ofreciendo a los usuarios una solución integrada y abierta para el desarrollo, implantación y gestión de aplicaciones en Internet. Con este fin, Domino ofrece soporte HTTP (Hyper Text Transfer Protocol), al tiempo que permite visualizar documentos Notes traducidos instantáneamente al lenguaje HTML, así como aquellos que estén almacenados en este formato estándar de Internet. Para el usuario final, esto implica que puede acceder e interactuar con datos almacenados en Notes desde cualquier navegador de la web.



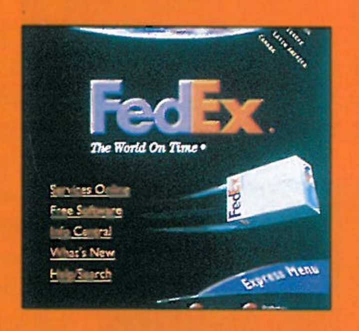
Domino incluye también funciones de navegación-administración, además de "agentes" que simplifican la construcción de páginas web y su posterior manipulación.

Según subrayó James Fieger, el software Domino constituye un paso más en la estrategia de la compañía Lotus Development, que se centra en ofrecer opciones para incrementar los negocios mediante la integración de los sistemas actuales con nuevas tecnologías como la web.

Información interactiva en la red

Federal Express

A finales de 1994, Federal Express (FedEx) se convertía en la primera compañía de transporte urgente del mundo con presencia en Internet, a través de unas páginas en la World Wide Web de esta "red de redes" a las que se puede acceder con sólo marcar la clave http://www. fedex.com. Revisadas justo un año después de su creación, las páginas web de FedEx, a diferencia de lo que suele ser habitual en la mayoría de las empresas, permiten no sólo obtener información sobre la compañía, sino también actuar sobre ellas. Esta interactividad, que hace posible que el usuario pueda conocer dónde se encuentra su envío en cualquier momento, constituye, junto con su facilidad de uso, una de las características más destacables de las páginas web de Federal Express.

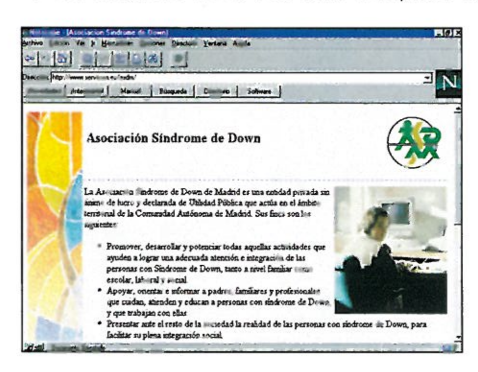


Esta agilidad a la hora de consultarlas se debe a que han sido diseñadas de forma sencilla y sin profusión de imágenes, dos características que hacen que los documentos tarden demasiado en aparecer en pantalla. En cuanto a los contenidos, las páginas web de FedEx incluyen todo tipo de informaciones y noticias referentes a esta compañía de transporte de mercancías que actualmente mueve más de 2,5 millones de paquetes diarios en 210 países.

Nuevas páginas web españolas

Servicom

Servicom, proveedor de servicios de Internet, ha anunciado la disponibilidad de las páginas de la Asociación Síndrome de Down de Madrid (http://www.servicom.es/asdm) y de la Asociación Española Contra el Cáncer (http://www.servicom.es/saniweb). La ASDM es una entidad privada sin ánimo de lucro cuya finalidad es promover la integración y el desarrollo de personas que padecen el síndrome de Down. En sus páginas ofrece información sobre las distintas comisiones que se han creado en el seno de esta sociedad. Por su parte, la Asociación Española Contra el Cáncer ofrece a los usuarios de la red una completa información sobre sus servicios, becas, cursos, conferencias, acciones divulgativas y otras iniciativas. Estas páginas se pueden encontrar en un servidor exclusivamente dedicado a la sanidad en lengua española. La presencia de ambas entidades en Internet se debe a la colaboración y el asesoramiento profesional de Servicom.



Negocios reales en el corazón del ciberespacio

Hewlett-Packard

La red Internet ha hecho posible que cualquier usuario pueda acercarse a grandes volúmenes de información sobre cualquier tipo de materia imaginable. Sin embargo, la localización de documentos concretos supone, en la gran mayoría de las ocasiones, una importante inversión de tiempo, a pesar de la aparente flexibilidad de esta red y de su facilidad de uso. Y es que, hasta ahora, la información accesible a través de Internet se ha caracterizado por su enorme diversidad, pero también por una no menor dispersión.

De cara a paliar este último problema, la compañía Hewlett-Packard ha dado un paso adelante concentrando la práctica totalidad de la oferta mundial de software en una única infraestructura que atiende al nombre de InterOpenland.

Esta iniciativa, puesta en marcha por la filial española de la mencionada empresa y en la que participan las 130 compañías de software más importantes del mundo ofreciendo páginas web diseñadas por ellas mismas, supone la primera experiencia de un negocio real en Internet, al tiempo que conlleva la aparición de innovadores métodos de comercio electrónico. Estos últimos están basados en el concepto de Cybermarketing y son auspiciado por la propia Hewlett-Packard. Implican la definición de nuevos elementos integrantes de lo que podría considerarse como un "negocio virtual". En este apartado se incluirían los denominados "productos y servicios bit", que hacen posible que las autopistas de la información encuentren su primera aplicación práctica en el enrevesado y agitado mundo de los negocios.

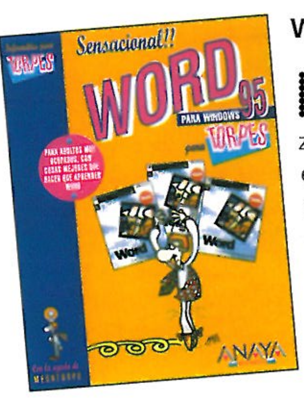
En estos momentos, la filial española de Hewlett-Packard, Telefónica Sistemas y Telefónica Sistemas Avanzados de Información (TSAI) están llevando a cabo una experiencia piloto que estará finalizada el próximo otoño, fecha en la que está prevista la entrada en operatividad en nuestro país a través de Internet e InfoVía de la infraestructura InterOpenland.

Libros

El libro de Office Professional

La última versión del más popular paquete de aplicaciones ofimáticas permite generar documentos de alta calidad siempre que se sepa cómo utilizarlo. Con este libro, podrás conocer todos los procesos y técnicas necesarios para sacar el máximo partido a Office, haciendo que todos los programas funcionen de manera conjunta.

Autor: E. Jones y D. Sutton
Editorial: Anaya Multimedia
Precio: 5.495 pesetas (IVA inc.)



Word para Windows 95

Megatorpe sigue el ritmo de las actualizaciones de los programas más utilizados. En esta ocasión, su guía se centra en el célebre procesador de textos Word para el sistema operativo Windows 95, ofreciendo a los usuarios ocupados, de forma amena y divertida, todos los conocimientos que ha podido acumular en los últimos meses.

Autor: Julián Casas Luengo
Editorial: Anaya Multimedia
Precio: 2.595 pesetas (IVA inc.)

Infotech: English for computer users

Quienes tengan necesidad de hablar inglés técnico centrado en el mundo de la informática de una forma fluida, encontrarán en este libro una inapreciable herramienta de ayuda y aprendizaje con la que pulir su conocimiento de dicha lengua. Tiene la ventaja añadida de que no se necesita ser un especialista en este terreno para poder aprovechar sus lecciones. Concebido como un libro de texto, la obra es muy didáctica y entretenida.



Autor: Santiago Remacha Esteras
Editorial: Cambridge University Press
Precio: 2.885 pesetas (IVA inc.)



Los ojos del ordenador

Jaime Torroja

La era de la fotografía electrónica comenzó, a efectos prácticos, en el año 1982 con el lanzamiento de la Sony Mavica, una cámara capaz de almacenar hasta 50 fotografías de baja resolución en un disquete de 2 pulgadas. Sin embargo, el verdadero despegue de las cámaras digitales llegó cuando Apple lanzó al mercado, hace un par de años, su modelo QuickTake, un dispositivo capaz de trabajar tanto con ordenadores Macintosh como con compatibles PC. Este aparato tenía una memoria interna de 1 Mb que le permitía guardar 32 imágenes con una resolución de 640 x 480 puntos. A partir de ese momento, otras compañías como Logitech, Kodak, Canon, Ricoh, Minolta, Chinon o Casio han desarrollado sus propios modelos, en muchos casos mejorando la propuesta de Apple.

Hoy, la oferta de productos es bastante amplia, con modelos para casi todos los gustos, desde aquellos destinados al mercado de consumo hasta sistemas verdaderamente profesionales. De hecho, se han lanzado cámaras que ofrecen unas posibilidades que se pueden comparar a las de los aparatos analógicos de primera fila, si bien sus precios son todavía muy superiores a los de éstos.

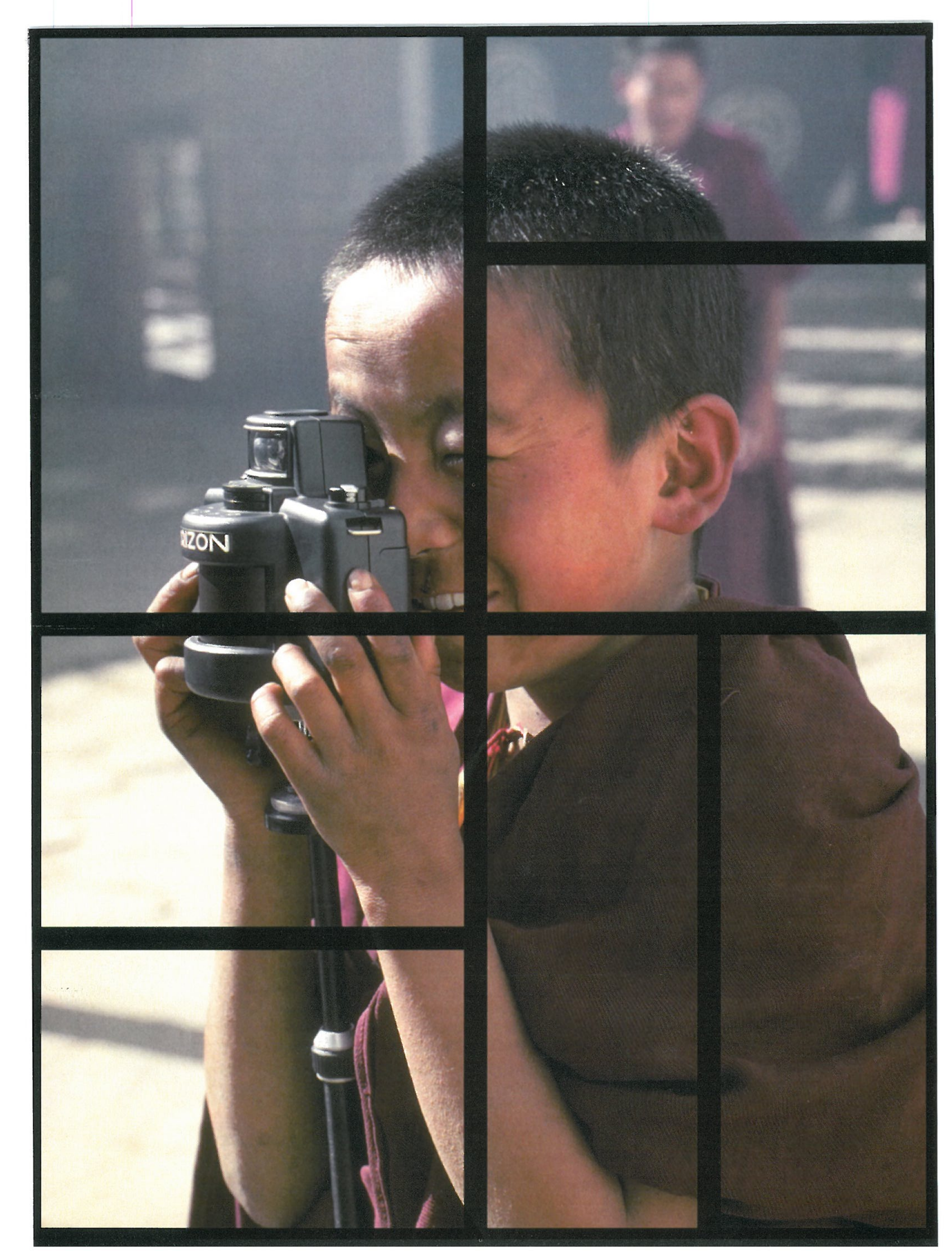
Desde hace muchos años se está hablando de cámaras fotográficas sin película, pero hasta hace poco tiempo esta clase de dispositivos eran simples máquinas experimentales con un coste que casi nadie podía asumir o justificar. Este estado de cosas ha cambiado radicalmente. Hoy ya es posible adquirir cámaras digitales a un precio razonable.





¿Cómo se graban las imágenes?

El funcionamiento interno de los aparatos digitales es similar al de las modernas cámaras de vídeo. Capturan las imágenes en un dispositivo llamado CCD, emparentado lejanamente con la memoria RAM de un ordenador. Un chip CCD como el que se puede encontrar en una cámara de gama media está formado por más de 300.000 transistores organizados en una rejilla de 640 x 480 puntos (más o menos, dependiendo de la resolución de la máquina). Este dispositivo es sensible a la


RIZON

intensidad de luz, por lo que registra las variaciones de ésta, haciendo una lectura de la imagen parecida a la que realiza un escáner. Una vez que se ha capturado, la imagen se convierte en un flujo de ceros y unos (formato digital) que se envía a un convertidor analógico-digital (ADC). Ahí se realiza la conversión de la imagen, para, posteriormente, comprimirla y mandarla a la memoria de la máquina. Este proceso puede durar varios segundos, por lo que, en general, este tipo de cámaras no resultan adecuadas para sacar secuencias rápidas de fotos. Las cámaras más baratas tienen una cantidad de memoria limitada y fija que no se pueden ampliar. Por ello, suelen reducir el número de exposiciones a unas 10-20 imágenes en alta resolución (640 x 480 puntos), que se convierten en 40-70 fotos si son de baja calidad (320 x 200 puntos). El número de imágenes que se pueden guardar en la cámara depende también de los sistemas de compresión utilizados por cada fabricante para sacar el máximo partido de la menor cantidad de memoria posible. Los modelos de gama alta incorporan más memoria u otros dispositivos de almacenamiento



Fujix DS 220 y compañía

La cámara DS 220 es el corazón de un sistema completo de fotografía digital que incluye también un lector de tarjetas PCMCIA y un escáner de diapositivas llamado Phot-Video Imager FV 10. La DS 220 se configura como un modelo de gama media, que puede ser dedicado a usos más profesionales que los sistemas de gama baja que constituyen la oferta más abundante. Aunque, en principio, la limitación del tamaño de las fotografías a una resolución de 640 x 480 puntos parece un poco baja para trabajar con ella en proyectos de alta calidad, la gran diferencia respecto a equipos inferiores está en las posibilidades de control manual de las tomas y en sus numerosas opciones. En primer lugar, es posible dejar de lado el enfoque automático, por lo que los fotógrafos podrán experimentar con ella y obtener resultados más acordes con sus deseos. Además, permite la visualización de las fotografías en un monitor LCD que se acopla a la cámara por medio de un tornillo y de un cable de traspaso de información y de alimentación y que tiene conectores para acoplar la cámara a un reproductor de vídeo o a un televisor. Cuenta con una memoria base de 2 Mb en forma de tarjeta PCMCIA, que puede sustituirse por otras de mayor capacidad. Con la configuración original se almacenan 11 imágenes en el modo de alta calidad o 40 en el normal.

El FV 10 resuelve las necesidades de pasar diapositivas de película convencional a formato digital, aunque es mucho más que un simple escáner. Este dispositivo permite visualizar en la pantalla de un monitor o en un aparato de televisión diapositivas, fotografías en papel y negativos, pero también puede ser utilizado como cámara de vídeo digital conectada, ya sea a un ordenador personal con una tarjeta de captura de vídeo, o a un magnetoscopio tradicional. Entre las numerosas prestaciones que incluye, se encuentran la posibilidad de cambiar el foco de las tomas manualmente o la utilización del sistema de enfoque automático, la gestión tanto de diapositivas montadas en marcos como sin cortar, la capacidad de positivar negativos de película convencional y la de ajustar el tinte de la pantalla, el brillo de la imagen y la densidad del color. Por su parte, el lector de tarjetas PCMCIA complementa al resto del conjunto, al ofrecer un método sencillo y práctico para pasar las imágenes obtenidas con la cámara DS 220 directamente al ordenador personal, trabajando de forma similar a como lo hace un disco duro, sólo que mucho más veloz.

Kodak DC50

Este modelo es prácticamente igual que el Chinon ES 3000, aunque en su aspecto externo se diferencia por el color de la carcasa de plástico y, como es lógico, por los logotipos de las compañías que los comercializan. Sin embargo, Kodak, compañía fabricante de los dos sistemas, se ha reservado para ella las mejores prestaciones, ya que su DC50 puede capturar imágenes con una resolución máxima de 756 x 504 puntos y también permite guardar un par de fotografías más que la ES 3000 en el modo superfino, si bien no es posible trabajar con la resolución baja que ofrece esta última. También varía ligeramente la longitud de enfoque que va de 37 hasta 111 mm. Incorpora una memoria interna de 1 Mb y permite la conexión directa de tarjetas PCMCIA. El resto de sus características son prácticamente iguales que las de la Chinon ES 3000.



Fabricante: Kodak
Distribuidor: Cioce. Telf.: (91) 327 18 66
Precio: 214.600 pts. (IVA inc.)

Kodak DC40

Del mismo modo que su hermana mayor en la gama DC, la cámara Kodak DC40 comparte diseño con otro modelo, en este caso la Logitech Fotoman Pixtura, aunque las diferencias no son tan claras. También comparte aspectos de su concepto con la QuickTake 150 de Apple, ya que ambas se desarrollaron conjuntamente. Uno de sus valores más fuertes es que incluye una memoria flash de 4 Mb, el cuádruple de lo que es habitual en este tipo de dispositivos, por lo que puede almacenar hasta 48 imágenes en la máxima calidad o 96 en calidad normal. No tiene la posibilidad de utilizar zoom, pero permite el acoplamiento de una lente de aumento al objetivo que monta, sin el cual la distancia mínima de enfoque es de aproximadamente un metro. Su longitud de enfoque es de 42 mm. Curiosamente, Kodak ha optado por capturar las imágenes en una resolución de 756 x 504, algo menor que la conseguida por el equipo de Logitech, si bien casi todas las demás características son idénticas. La lente fija que incorpora tiene una profundidad de campo que va desde 1 metro haste el infinito, con una amplitud de campo equivalente al conseguido por una cámara de 35 mm con un objetivo de 42 mm.

Fabricante: Kodak
Distribuidor: Cioce. Telf.: (91) 327 18 66
Precio: 156.600 pts. (IVA inc.)



Sólo para profesionales de alto nivel

Entre las cámaras digitales que encuentran en el mercado hay algunas cuyos usuarios sólo pueden ser profesionales muy específicos, como fotógrafos de prensa, personal de estudios de publicidad o peritos de compañías aseguradoras. Por su precio, la gama más elevada de estos ingenios está fuera del alcance de los usuarios domésticos, pero, por prestaciones y calidad de imagen, es el sueño dorado de todo aficionado a la fotografía digital. Uno de los ejemplos más representativos del segmento es el modelo ESO DCS 3, desarrollado conjuntamente por Canon y Kodak. Entre los datos más destacables de esta cámara se encuentran la resolución de las imágenes que captura (más de 1.200 x 1.000 puntos, con una profundidad de color de 12 bits por canal RGB), una gama de sensibilidades equivalente a película de 200 a 1.600 ASA, un buffer de memoria de 16 Mb que permite capturar secuencias de hasta 12 fotografías a una velocidad de 2,7 imágenes por segundo, la total compatibilidad con los objetivos y lentes Canon EF, un tiempo de espera antes de la primera fotografía de un cuarto de segundo y la posibilidad de incorporar tarjetas PCMCIA de almacenamiento de cualquier capacidad.



como las tarjetas PCMCIA, con lo que se amplían mucho las posibilidades de la cámara. No obstante, hay que tener en cuenta que estas tarjetas son caras; en algunos casos su precio puede llegar a superar al del propio aparato al que se van a conectar.

Uno de los inconvenientes que presentan las cámaras digitales se refiere a la limitación de opciones fotográficas de estos dispositivos. En efecto, sólo los modelos más profesionales permiten capturar imágenes de calidad similar a la conseguida con las máquinas convencionales o realizar fotografías utilizando controles como la apertura y velocidad del diafragma o el tiempo de exposición.

Respecto a la calidad, hay que constatar que las resoluciones ofrecidas por las distintas cámaras son suficientes para visualizar las imágenes en un monitor de ordenador e incluso para sacar una copia en una impresora de inyección de color, pero distan mucho de proporcionar los niveles mínimos exigibles a las cámaras de película fotográfica convencional. Los modelos comentados ofrecen resoluciones muy diferentes, desde los 320 x 240 de la Casio QV-10 hasta los 758 x 512 que proporciona la Logitech Fotoman Pixtura.

El problema es que, a diferencia de las cámaras fotográficas tradicionales las posibilidades de obtener imágenes cercanas de objetos o de realizar macrofotografías son extremadamente limitadas. Tampoco es útil ampliar las tomas para centrar la imagen en un detalle, ya que la resolución que proporcionan hace que las ampliaciones aparezcan muy distorsionadas con importantes pérdidas de calidad que se pueden observar especialmente en el pixelado.

La inmediatez y otras bondades

A pesar de estos inconvenientes, las cámaras digitales, hasta los modelos con

menos prestaciones tienen muchos campos de aplicación. Piénsese, por ejemplo, en un perito de una compañía de automóviles que tiene que avalar documentalmente un informe sobre el estado en que ha quedado un coche siniestrado. Con las cámaras tradicionales, lo normal sería que tomase una instantánea del vehículo, llevase el carrete a un establecimiento de revelado rápido y, al cabo de un par de horas, recogiese las fotografías en papel. Luego elegiría una de ellas, la de mejor calidad o la que mejor describiese el estado del coche, y la incorporaría a su informe escrito mediante el clásico clip. Aunque el proceso es bastante rápido, hay muchos puntos en los que puede fallar. Es posible, pongamos por caso, que las fotografías salgan mal por un manejo incorrecto de la cámara, que el establecimiento de revelado esté cerrado o que se cometan errores en el paso de las imágenes a papel; hasta puede ocurrir que la fotografía escogida se pierda al manipular el informe.

En el mismo caso, la cámara digital aporta varias ventajas. En primer lugar, no es necesario revelar las fotografías, ya que desde el ordenador personal se pueden corregir los errores de encuadre, iluminación e incluso enfoque, y añadirlas luego directamente al documento del informe. Nuestro perito, su cámara y su ordenador forman, pues, un sistema autosuficiente que no depende de terceros para llevar a cabo su trabajo. Si en lugar de tratarse de un empleado de una compañía de seguros, hablamos de un reportero gráfico podemos añadir a las ventajas ya comentadas, la posibilidad de enviar las fotografías por módem hasta la redacción de su periódico en cuestión de minutos, de modo que se pueda incluir en la edición del diario una imagen que

Lo bueno y lo malo de la fotografía digital

Ventajas

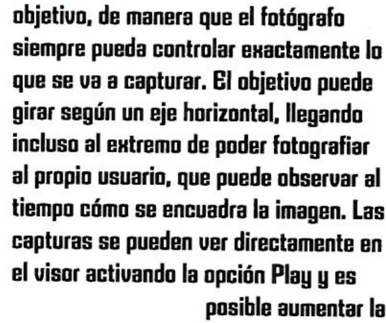
- Las fotografías se pueden ver casi al instante de sacarlas.
- Las imágenes se pueden retocar según los deseos del usuario.
- No se necesita película fotográfica.
- Por medio de un módem, se pueden mandar las fotos al otro extremo del mundo en cuestión de minutos.
- Se pueden guardar las fotografías en numerosos formatos y utilizarlas en casi cualquier tipo de documento.
- No existe la posibilidad de que se velen las fotografías por una mala manipulación del carrete.
- Las cámaras tienen pocas partes móviles, por lo que no suelen dar fallos mecánicos.

Desventajas

- Las cámaras digitales son más caras que las convencionales.
- La calidad de imagen, aún siendo buena, es menor que la conseguida con las cámaras normales.
- Para ver y tratar las fotos se necesita un ordenador y, si se quieren en papel, una buena impresora de color.
- Si se agota el espacio para almacenar fotos no se puede "cambiar de carrete".
- Las posibilidades en lo relativo a objetivos, aperturas y demás opciones ópticas suelen ser bastante limitadas.
- La mayoría de las cámaras digitales no permiten sacar fotografías desde distancias muy cortas.
- Los "negativos" se tienen que guardar en un disco duro.

Casio QV 10A

De entre todas las cámaras digitales que hay en el mercado, ésta es la más parecida a una cámara instantánea de bolsillo, tanto por su tamaño como por el diseño y la forma de utilización. Destaca por su ligereza, ya que si el peso medio de sus competidoras es de medio kilo, la Casio QV 10A pesa tan sólo 200 gramos; además, tiene un tamaño reducidísimo en comparación con el resto de los modelos. Incluye un pequeño visor en el que se muestran las imágenes que obtiene el objetivo, de manera que el fotógrafo siempre pueda controlar exactamente lo que se va a capturar. El objetivo puede girar según un eje horizontal, llegando incluso al extremo de poder fotografiar al propio usuario, que puede observar al tiempo cómo se encuadra la imagen. Las capturas se pueden ver directamente en el visor activando la opción Play y es posible aumentar la presentación (pero no la resolución) pulsando un botón denominado Zoom. También puede conectarse a un televisor para visualizar las tomas sin descargarlas al ordenador e incluso grabar secuencias de vídeo. Es capaz de almacenar 96 imágenes con una resolución única de 320 x 240 puntos. No tiene flash, de modo que trabajar con unas buenas condiciones de luz es muy importante para conseguir los mejores resultados. El software que se suministra se puede definir como simplemente correcto. El modelo se comercializa sin ningún tipo de accesorio y debe ser e usuario el que solicite el kit de conexión a Mac o PC según sus necesidades. Con ello se consigue una notable reducción del precio.





Fabricante: Casio
Distribuidor: ADL. Telf.: (91) 616 44 94
Precio: 81.084 pts. (IVA inc.)

de otro modo no hubiera llegado en absoluto a tiempo.

Hay muchos más campos en los que la fotografía digital tiene un indudable interés. Los fotógrafos de publicidad utilizan cámaras de revelado tipo Polaroid para observar el efecto, en sus composiciones, de las luces, los fondos y otros elementos. Sólo el ahorro de material hace aconsejable sustituir este sistema por uno de captura de imagen digital. En las escuelas y academias de fotografía, los modelos más profesionales sirven para analizar los resultados de los trabajos de los alumnos prácticamente en el momento en que se realizan, pudiendo corregir, así, los errores de una forma mucho más interactiva y práctica que si se emplea película convencional. Incluso los agentes de tráfico y los miembros de la policía municipal pueden beneficiarse de la utilización de cámaras digitales al no tener que preocuparse por factores como el enfoque o la cantidad de luz.

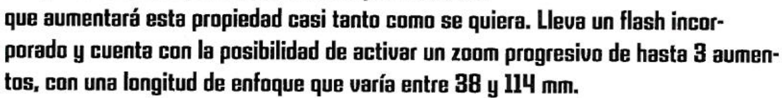
Queda por mencionar un segmento de público que es el destino natural de muchos de los productos que hay en el mercado. Se trata de los usuarios domésticos que ya poseen un ordenador y que, gracias a la fotografía digital, pueden conjugar una afición muy extendida con el manejo de poderosos sistemas informáticos. Un PC Pentium, una cámara digital, un programa de retoque fotográfico y una impresora de color permitirán que los aficionados a la fotografía se adentren en un campo que hasta ahora les estaba vedado: el tratamiento de sus propias creaciones. Quien trabaje con dichos elementos obtendrá, aun en el caso de que no haya utilizado nunca una Instamatic, satisfacciones inmediatas, al contemplar las fotografías en el monitor de su máquina. La realización de montajes ya no es un área exclusiva de los fotógrafos profesionales o muy expertos. Cualquiera que use uno de lo modelos de que se habla en estas páginas podrá convertirse en un auténtico maestro del retoque fotográfico. En este sentido, es conveniente contar con las herramientas software adecuadas para producir

Chinon ES 3000



Esta máquina representa el punto de equilibrio entre precio y prestaciones de este segmento del mercado, ya que, a pesar de que la resolución y calidad de las imágenes que toma no son las mejores, sí son lo suficientemente buenas como para competir con otros equipos más caros y de mejores especificaciones técnicas. En la resolución alta (640 x 480 puntos) puede guardar hasta 10 fotografías, pero si se aumenta la calidad de imagen hasta el máximo de que es capaz (en el modo superfino), sólo se puede almacenar 5 instantáneas. En cualquier caso, la diferencia de calidad no es tan alta como para justificar el modo superfino si no parece absolutamente imprescindible obtener lo mejor que se pueda conseguir. El modo normal, de 320 x 240 puntos, permite un total de 40 imágenes; sin embargo, la diferencia de calidad respecto al modo de alta resolución no hace aconsejable utilizar esta opción salvo en casos concretos.

De fábrica viene con una memoria flash de 1 Mb. No obstante, si se tienen problemas con la capacidad de almacenamiento, el modelo ES 3000 de Chinon permite la incorporación de una tarjeta PCMCIA que aumentará esta propiedad casi tanto como se quiera. Lleva un flash incorporado y cuenta con la posibilidad de activar un zoom progresivo de hasta 3 aumentos, con una longitud de enfoque que varía entre 38 y 114 mm.



Externamente, esta máquina tiene un diseño más cuadrado, similar al de una cámara de vídeo compacta, por lo que se aparta de la línea general del resto de los productos comentados. En la parte trasera de la cámara se encuentran el visor y un panel LCD de información en el que se muestra el número de imágenes grabadas, el estado de la batería y el tiempo para el disparo automático. Bajo él están los botones de selección de modo y el botón de borrado, que permite eliminar las fotografías una a una o todas a la vez. Los controles del zoom se hallan al lado del disparador. La cámara dispone de tres modos de enfoque: autofoco múltiple, que permite compensar la exposición entre varios objetos; foco a un punto concreto, y foco para macrofotografías. Uno de los problemas que presenta esta cámara digital es que el sonido emitido al apretar el disparador es tan leve que puede provocar dudas sobre si se ha tomado realmente la fotografía.



Fabricante: Chinon
Distribuidor: Worldwide Sales. Telf.: (91) 593 44 15
Precio: 135.900 pts. (IVA inc.)

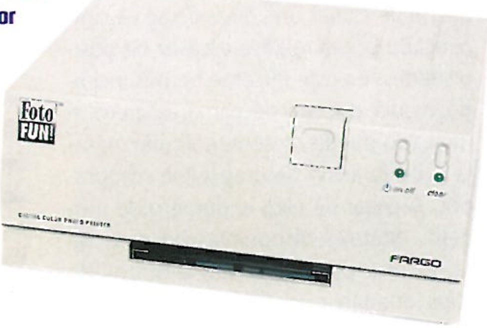
Ver las fotos casi al instante, retocarlas y utilizarlas en casi cualquier tipo de documentos son algunas de las ventajas de estas cámaras

Otras formas de tratar la fotografía digital

Utilizar las fotografías digitales para mejorar la calidad de la presentación de nuestros documentos, para crear trabajos profesionales o para disfrutar con el retoque fotográfico de nuestras instantáneas caseras no sólo está al alcance de las cámaras digitales. Hay todo un mundo de periféricos con los que tratar las imágenes que vamos a utilizar. En este apartados comentaremos sólo algunas de las posibilidades, quizá las más novedosas o útiles para los usuarios.

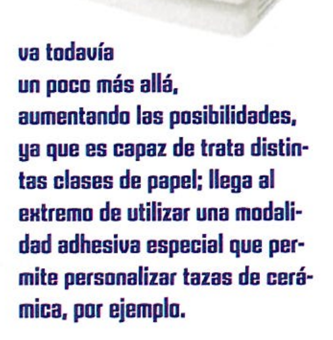
Comenzaremos este breve recorrido con un escáner de mano. Se trata del modelo ScanMan Color Pro de Logitech, un producto que centra sus principales atractivos en la facilidad de manejo y en la calidad de reproducción de las fotografías. De un tamaño lo suficientemente grande como para que se pueda manejar con comodidad y sin ser excesivamente voluminoso como para hacer engorroso su manejo, el ScanMan está diseñado para que cualquiera pueda obtener versiones digitales de las imágenes en papel sin demasiadas complicaciones. Sin embargo, no cabe esperar de este dispositivo un comportamiento tan preciso como el de un sistema de sobremesa, ya que ni es ése su objetivo, ni la tecnología en que se basa lo permite. Aunque un poco más caro que los modelos que entran en competencia con él, este aparato produce unos resultados superiores a la mayoría de los que se consiguen con otros escáneres de similares características, y las imágenes resultan bastante nítidas. Se suministra con un buen programa de tratamiento de imágenes y con un sistema de reconocimiento de caracteres.

En el campo de los escáneres de diapositivas, dos modelos brillan con luz propia. Son el Nikon CoolScan y el Polaroid SprintScan. Ambos se centran en la transformación de diapositivas de película convencional en imágenes digitalizadas. Los resultados que se obtienen son muy buenos en ambos aparatos, que trabajan,además, con bastante rapidez. Las conexiones al ordenador se realizan a través de una tarjeta SCSI (no incluida en los paquetes), por lo que el proceso de configuración es extremadamente sencillo.



En el campo de la impresión, existen varias máquinas especialmente indicadas para trabajar con fotografías e imágenes de gran calidad. Una de ellas, notable precisamente por su calidad y rendimiento, es la Mitsubishi CPD-D1 en versión tanto para Macintosh como para Windows. Utilizando la tecnología de la sublimación de cera y empleando un papel especial de un tamaño muy similar al de una fotografía convencional, esta máquina puede producir copias con una calidad similar a la de una instantánea tomada con un sistema Polaroid. Aunque el resultado depende mucho de la resolución de la digitalización, en el mejor de los casos, el producto final no es comparable al de una copia en papel tradicional, aunque sí lo suficientemente bueno como para poder utilizarlo en numerosas aplicaciones.

Finalmente cabe mencionar un producto que se sale de lo normal en lo que a periféricos de impresión se refiere. La Foto Fun de Fargo cumple funciones equivalentes a las de un laboratorio fotográfico ordinario, al imprimir las fotografías, previamente tratadas con un programa de retoque, en un papel especial muy similar al utilizado para las fotografías convencionales, con lo que el círculo se completa al tratar película o fotos en papel por medio del ordenador. Sin embargo, la Foto Fun va todavía un poco más allá, aumentando las posibilidades, ya que es capaz de trata distintas clases de papel; llega al extremo de utilizar una modalidad adhesiva especial que permite personalizar tazas de cerámica, por ejemplo.



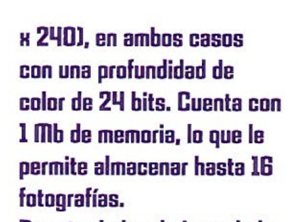
buenos resultados (ver recuadro), y no es una mala idea hacerse con un CD-ROM que incluya una colección de imágenes para poder utilizarlas en las composiciones y montajes.

La elección adecuada

La elección de una cámara digital puede no ser un proceso sencillo, si bien el hecho de tomar una decisión se ve simplificado por la relativa escasez de posibilidades. En este informe hemos incluido media docena de cámaras, pero el mercado puede presentar alguna más a la consideración de un posible comprador. A pesar de ello, el número de modelos digitales disponibles no pasa de la docena de sistemas, y algunos de ellos quedan claramente fuera del alcance de un usuario medio. Sea como sea, si se tiene en cuenta que estamos hablando de máquinas que cuestan como mínimo una cantidad cercana a las 100.000 pesetas, un análisis de la oferta nunca está de más.

Lo primero que se debe considerar es la calidad de imagen. En el terreno de las cámaras digitales, esta propiedad no se mide por sus valores artísticos, sino por la precisión en la reproducción. Un

Ultima hora



Con la intención de dar una nueva vuelta de tuerca al mercado de la fotografía digital en su segmento doméstico, Kodak acaba de anunciar la disponibilidad de un modelo de gama baja diseñado para convertir a los usuarios de cámaras instantáneas en clientes de esta nueva forma de encarar el campo de la fotografía. Ya a la venta en Estados Unidos, donde cuesta unas 45.000 pesetas, la DC-20 no tardará en llegar a nuestro país a un precio que suponemos ligeramente superior. El modelo es tan fácil de usar como una cámara desechable y tiene una dimensiones parecidas. Consigue capturar imágenes con una resolución máxima de 493 x 373 puntos, ofreciendo también la posibilidad de trabajar con una menor calidad (320 x 240), en ambos casos con una profundidad de color de 24 bits. Cuenta con 1 Mb de memoria, lo que le permite almacenar hasta 16 fotografías.

Por otro lado, al cierre de la edición del número que tiene en sus manos, llegaba a la redacción de nuestra revista el modelo Dycam 10-C, un producto que tan sólo se diferencia de la Chinon ES 3000 en los logotipos que hay sobre su carcasa y en el software de recuperación y tratamiento de imágenes que se incluye con la cámara.

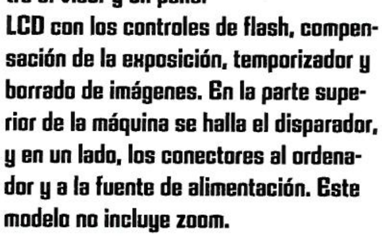


Logitech Fotoman Pixtura

El modelo de Logitech es también una evolución de un producto previo, pero en este caso el rediseño ha sido total. Creada en colaboración con Kodak, la Fotoman Pixtura ofrece la mejor resolución de entre los modelos de gama baja; alcanza 758 x 512 puntos y es capaz de capturar 48 imágenes en modo de alta calidad o 150 en el normal. En este caso, sí hay diferencia entre una y otra opción, ya que en el mejor de los modos las fotografías impresionan por su calidad. Además, el hecho de que permita almacenar casi medio centenar de imágenes en esa resolución hará que los usuarios se decanten en su mayoría por esta opción. Sin embargo, uno de los fallos de esta cámara está precisamente en la selección de la calidad de las tomas, ya que no es posible mezclar capturas en calidades normal y alta, y el cambio entre ellas hay que hacerlo a través del software que se suministra. La gran capacidad de almacenamiento se consigue gracias a los 4 Mb de la memoria flash que se incluyen en la cámara. Otra importante prestación de la máquina es la posibilidad de modificar el tiempo de exposición; no obstante, una vez más es difícil de modificar en condiciones normales de uso, ya que no se puede ver si las fotos van a salir oscuras o claras hasta tratarlas en el ordenador, dado que no se dispone de un medidor de luz. En la parte trasera del aparato se encuentra el visor y un panel LCD con los controles de flash, compensación de la exposición, temporizador y borrado de imágenes. En la parte superior de la máquina se halla el disparador, y en un lado, los conectores al ordenador y a la fuente de alimentación. Este modelo no incluye zoom.







Fabricante: Logitech
Distribuidor: Digimagen. Telf.: (93) 491 46 65
Precio: 207.640 pts. (IVA inc.)

fotógrafo tradicional plantearía esta cuestión en término de la calidad que ofrece la combinación de la cámara, la óptica y la película.

Una cámara normal con una película corriente ofrece 40 líneas por milímetro con un contraste del 50 por ciento y a todo color. Si se trasladan estos datos a valores digitales, la calidad sería de unos 1.440 x 960 puntos con una profundidad de color de 24 bits (color verdadero). Aunque estos números no reflejan una gran calidad en fotografía con película, en el terreno de las cámaras digitales sólo se alcanzan en máquinas de gama alta con un precio superior al millón de pesetas. Los mejores resultados que proporciona una cámara pensada para usuarios domésticos y semiprofesionales son los de la Fotoman Pixtura de Logitech, que alcanza más o menos la mitad de las cifras mencionadas (768 x 512 puntos), seguida muy de cerca por su "prima" la Kodak DC50, que alcanza los 756 x 504 puntos. El precio de ambos modelos es también muy similar (ronda muy de cerca las 200.000 pesetas) y se sitúa en la parte alta de la tabla con respecto al resto de las máquinas comentadas. Con estas resoluciones, los resultados que se obtienen se podrían comparar a los conseguidos con las cámaras Instamatic de bolsillo o con las buenas Polaroid de revelado inmediato. Un escalón por debajo se colocan los modelos con una resolución de 640 x 480 puntos (Apple QuickTake 150, Fujix DS-220 y Chinon ES-3000), y en la gama más baja en cuanto a calidad de fotografías se sitúa la Casio QV 10, que tan sólo ofrece una resolución de 320 x 240. Este modo se consigue, por decisión del usuario, en varios sistemas de mayor resolución.

También hay que tener en cuenta las características ópticas de cada modelo. Algunos sistemas incluyen la posibilidad de utilizar zoom, mientras que otros se limitan a manejar una única lente sin opción a ampliaciones. Tanto la Chinon ES 3000 como la Kodak DC 50 (dos cámaras prácticamente iguales) cuentan con la posibilidad de modificar los aumentos por medio de dos botones de acercamiento y alejamiento, mientras que la Fujix DS-220, por su parte, sólo permite dos posiciones fijas. La Casio QV 10 cuenta con un botón específico con el que ver, en la pequeña pantalla LCD que incorpora, ampliaciones de las fotografías una vez tomadas, sin que esto pueda considerarse como un verdadero zoom. El resto de las máquinas carece por completo de esta prestación.

Otro punto a considerar es la capacidad de intercambiar o acoplar objetivos diferentes. En este punto, son pocos los modelos que permiten las grandes posibilidades de las cámaras analógicas más comunes, ya que, por regla general, se trata de sistemas cerrados en los que las opciones se limitan al acoplamiento de alguna lente sobre las que vienen incorporadas a los modelos, algún filtro que otro en ciertos casos, y poco más. Son las cámaras de mayor precio y mayores capacidades profesionales las que permiten el cambio de objetivos, pero entonces se trata de cuerpos convencionales adaptados a

Apple QuickTake 150



El producto de Apple es descendiente directo de la QuicTake 100 que inauguró el desarrollo de la fotografía digital doméstica, por lo que cuenta con el aval de una prolongada experiencia. El nuevo modelo dispone de más memoria, y las fotografías que saca, a pesar de tener la misma resolución, son algo mejores. Como la Logitech y la Chinon, se fabrica en las plantas de producción de Kodak y sus características son muy similares a las del modelo DC40. En el modo de calidad normal, puede guardar 32 imágenes a una resolución de 640 x 480 puntos, mientras que en el modo de alta calidad (con la misma resolución) tan sólo permite almacenar 16 tomas. La diferencia entre ambos modos es que, en el segundo, el color es más preciso, y la nitidez de la imagen, superior. Esto se consigue gracias a una menor compresión al guardar las fotografías. La lente que incorpora es equivalente a un objetivo de 50 mm y, aunque no permite su cambio, sí se le puede añadir una opción que permite capturar fotografías a distancias menores a un metro. El modelo se comercializa en versiones para Windows y Macintosh, incluyendo cada una de ellas el cableado y el software necesario para trabajar en el sistema operativo escogido. Además, Apple vende por separado un kit de conexión a ambos mundos si se necesita trabajar con sistemas PC y Mac indistintamente. En la parte trasera de la máquina está el panel LCD con las indicaciones de modo, exposiciones restantes, temporizador y borrador de imágenes. Hay que destacar que en este equipo es posible combinar las tomas en alta y baja resolución, escogiendo el modo directamente en la cámara, lo que aporta una flexibilidad de la que carece la mayoría de los modelos de la competencia. Otra interesante característica, compartida por muchos otros productos, es que la cámara se apaga tras un minuto de inactividad, lo que prolonga la vida útil de las pilas.

Fabricante: Apple
Distribuidor: Apple. Telf.: (91) 661 36 54
Precio: 121.800 pts. (IVA inc.)

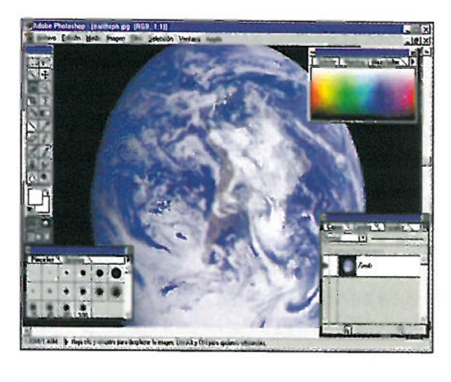
módulos digitales, de forma que las opciones tradicionales de modificación de ópticas se mantienen intactas.

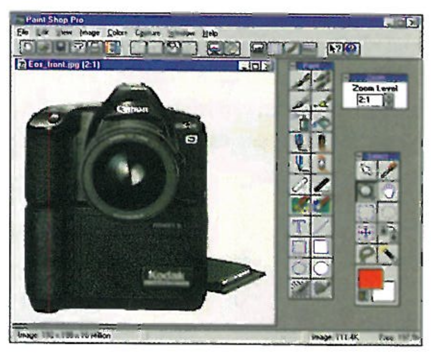
Conclusión

La proliferación de cámaras digitales que utilizan el mismo concepto de apuntar y disparar de las cámaras de bolsillo normales está dando lugar a un fenómeno de expansión de una tecnología que, aunque desarrollada y probada ya hace mucho tiempo, sólo ahora está empezando a ser atractiva comercialmente. Los precios de los sistemas deben ir reduciéndose paulatinamente, quizá hasta llegar al nivel de las cámaras de bolsillo actuales. Asimismo, las técnicas de compresión de datos y de captura de luz, al igual que la capacidad de almacenamiento, tienen también que mejorar bastante. De este modo, estos aparatos llegarán a ser tan populares como sus primos analógicos.

De momento, los precios son un poco altos, contemplados desde el punto de vista de un usuario doméstico; sin embargo, no lo son tanto si hablamos de aplicaciones profesionales, ya que en este último caso suponen, la mayor parte de la veces, un claro ahorro sobre los equipos de película tradicional. Por supuesto, los modelos de gama alta se deben examinar con lupa antes de tomar la decisión de adquirirlos, al tener unos precios que muchas veces triplican o cuadruplican el coste de sus equivalentes ópticos.

Como quiera que sea, el avance de estos periféricos es imparable y pronto todos los aficionados a la fotografía disfrutaremos del placer de "revelar" nuestros trabajos en casa, añadiendo todo tipo de efectos, corrigiendo los fallos que hayamos podido cometer y creando auténticas obras de arte a nuestra medida.





El software

Cuando se trabaja con fotografías digitales, es muy importante tener en cuenta los programas con los que modificar, mejorar y retocar las imágenes. Aunque todos los sistemas incorporan algún tipo de software para la recuperación y visualización de las fotografías, lo mejor es contar con un buen programa que no sólo permita descargar las fotos de la cámara al ordenador, sino también aplicar efectos especiales y modificar aspectos como el enfoque, la luminosidad y el brillo o los colores, de modo que se puedan conseguir imágenes muy superiores a lo realmente fotografiado.

El punto de referencia cuando se habla de programas de retoque fotográfico es, por supuesto, el paquete Adobe Photoshop, que se ha convertido en un verdadero estándar, tanto para los profesionales de la imagen como para los maquetadores y diseñadores. La última versión disponible de este paquete es la 3.05 para Windows y Windows 95, una actualización que resuelve ciertos problemas de anteriores ediciones y que se configura como una verdadera aplicación de 32 bits preparada para trabajar bajo Windows 95. Esta innovación, la principal, permitirá a los usuarios emplear sin problemas el OLE de dicho entorno, incluyendo la posibilidad de arrastrar y soltar elementos de ficheros diferentes y utilizar el driver TWAIN de 32 bits para adquisición de imágenes desde escáner y cámaras digitales. Se han aumentado las características de compatibilidad y el número de filtros incluidos con el programa, se cuenta con nuevas herramientas de tratamiento y gestión de las imágenes, hay nuevos atajos de teclado que mejoran la manejabilidad del programa y, en general, se ha optimizado todo el conjunto para, desde diferentes plataformas, aprovechar al máximo toda su potencia.

Hay que tener en cuenta que Photoshop, si bien es cada vez más sencilla de utilizar, es una aplicación claramente profesional, por lo que un buen número de usuarios se verán superados por su potencia, al ofrecer una cantidad de herramientas y capacidades que superan ampliamente sus necesidades. Para este grupo, lo mejor será utilizar un programa con menos pretensiones, pero lo suficientemente potente como para que les permita hacer sus pinitos en el mundo del diseño gráfico. Una de las mejores opciones en este terreno es Paint Shop Pro, una utilidad shareware (cuya última versión facilitamos a nuestros lectores en el CD-ROM correspondiente al número de marzo de 1996) con una potencia superior a la ofrecida por muchos paquetes comerciales. Entre sus prestaciones, están la aplicación de efectos especiales, el recorte de imágenes, la captura de pantallas y objetos, la modificación de la profundidad de color y el archivo y recuperación de documentos en un gran número de formatos, así como la adquisición de imágenes procedentes de dispositivos como escáner y cámaras.

Finalmente, en este apartado hemos querido incluir un programa que no se entiende directamente con las cámaras, pero que sí mejora los resultados que se pueden obtener con ellas. Se trata de Fotografía Fácil, un CD-ROM concebido como un profesor particular de fotografía que puede ser muy útil para la obtención de buenas imágenes. Aunque está diseñado para usuarios de aparatos convencionales, sus explicaciones son provechosas para cualquier modelo de cámara, ya que versan sobre el modo de utilizar tanto las luces y los objetivos como los elementos que participan en la imagen para conseguir los mejores resultados. Con este disco, las técnicas de los fotógrafos profesionales se ponen al alcance de todos los usuarios, con independencia del equipo que manejen.



El monte mediterráneo

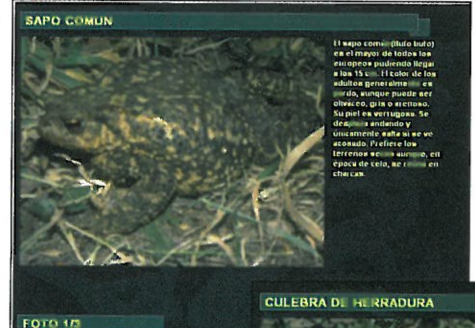
Lo más salvaje de España

Los animales y plantas propios de la Península Ibérica tienen ya quien cante sus excelencias y particularidades en formato digital. Con El Monte Mediterráneo se abre una serie de seis discos centrados en la flora y fauna del rincón de la Tierra en que nos ha tocado vivir.

Poco a poco, los desarrolladores españoles de productos multimedia van lanzando aplicaciones cada vez más elaboradas y con unos contenidos más cuidados. Tres firmas (Editorial Fonat, Zen Comunicación Visual y Grupo de Apoyo Multimedia) han aunado esfuerzos para abordar un ambicioso proyecto divulgativo que quiere dar a conocer las riquezas de nuestra fauna y flora y de los parques naturales de nuestro país. El fruto de este trabajo será una colección de seis CD-ROM bajo el título genérico de naturaleza salvaje ibérica. En la serie se examinan los principales ecosistemas nacionales, ciñéndose cada capítulo a un único tema específico e incluyendo una abundante cantidad de fotografías e imágenes en movimiento, así como informaciones muy precisas y accesibles a todos los usuarios.

El monte mediterráneo es el primer título de la serie. Aunque la presentación del programa no es de las mejores, sus contenidos permiten calificarlo como uno de los productos más atractivos en su género para los usuarios españoles. Centrado en la fauna y la flora del monte mediterráneo, cada uno de los animales y plantas estudiados está tratado con bastante detalle. El CD-ROM recoge más de 600 fotografías, 45 secuencias de vídeo y fichas de información sobre 134 especies diferentes. A esto hay que añadir un glosario de términos científicos que es de gran ayuda para comprender los textos, comentarios de cada ficha y una serie de exposiciones en las que se tratan diversos aspectos relacionados con la conservación de la naturaleza, como la ecología o el influjo sobre el medio de ciertos fenómenos, naturales unos, provocados por el hombre otros.

Al iniciar la aplicación, un menú general





El programa recoge más de 600 fotografías, 45 secuencias de vídeo y fichas de información sobre 134 especies distintas



LAS FOTOS PUEDEN VERSE A PANTALLA COMPLETA, COMO EN EL CASO DE ESTA JINETA, UNO DE LOS EJEMPLARES MAS REPRESENTATIVOS DE NUESTRA FAUNA.

El monte mediterráneo

Fabricante:	Editorial Fonat
Distribuidor:	Lodisoft Internacional Orense, 8, 5º A 28020 Madrid Tel.: [91] 556 98 58
Precio:	8.990 pts. (IVA inc.)
Memoria RAM:	4 Mb
Soporte:	CD-ROM
Procesador:	486
Sistema:	Windows 3.1
Puntuación:	80

Este CD-ROM es el primero de una colección de seis discos que lleva el título de Naturaleza salvaje ibérica

nos permite acceder a las principales divisiones temáticas de la obra. Los contenidos están divididos en los siguientes capítulos: aves, mamíferos, insectos y arácnidos, anfibios y reptiles, flora y paisaje, y otras informaciones. Este último apartado contiene los comentarios sobre ecología, la elaboración de los contenidos fotográficos del programa, la bibliografía y el glosario de términos. De los capítulos restantes, que incluyen las explicaciones sobre las diversas especies autóctonas, los dedicados a aves y mamíferos están divididos en dos grandes grupos, y el de flora y paisaje, en tres.

Las fichas de cada uno de los animales o plantas se organiza en tres zonas principales. En la primera hay una fotografía de gran tamaño de un ejemplar representativo; la segunda muestra los textos explicativos, mientras que la última se utiliza para situar los controles de presentación de las informaciones.

El elemento de control más importante es una rueda con tres sectores que activa o desactiva las ventanas de presentación de la información. Para poder ver los textos hay que pulsar sobre el signo de interrogación; entonces se muestra la ventana correspondiente a la fotografía activa. Si se selecciona la cámara de fotos, se presenta una pantalla en la que hay versiones reducidas de las imágenes de la especie estudiadas en ese momento. Pulsando sobre una de ellas se vuelve a la pantalla principal, aunque también se puede cambiar de foto con las flechas de avance y retroceso. Finalmente, el icono del altavoz activa o desactiva la locución cuando proceda. Junto a la rueda, se halla un botón que "levanta" la esquina de la ventana para mostrar los datos fundamentales de la especie.

Uno de los inconvenientes que presenta el programa es que sus páginas no están creadas a base de hipertexto, por lo que no es posible pasar de una ficha a otra a discreción ni ver las relaciones de unos artículos con otros. De esta forma, el usuario se ve obligado a seguir una navegación muy rígida en la que sólo se pueden seguir caminos lineales, sin cambiar de ruta o de tema cuando se desee.

EL DISCO, DE FACIL MANEJO, SOLO PERMITE UNA NAVEGACION LINEAL, AL NO CONTENER SUS PAGINAS HIPERTEXTO.

El programa cumple con creces su objetivo de llevar a la gran mayoría del público español la riqueza de nuestra fauna y flora y la belleza de nuestros paisajes, si bien resulta un poco lento. En cualquier caso, este CD-ROM constituye una herramienta de gran interés para que todos podamos acercarnos un poco más a la naturaleza que se esconde en los parajes más interesantes de nuestra geografía.



El eterno problema de muchos: el inglés. Incluso los que lo dominan hasta cierto punto son a veces incapaces de comprender un texto al cien por cien. Los navegantes de Internet no pueden ignorar esta dificultad. Pensando en ellos, Globalink ha sacado Web Translator.

Hablemos el mismo idioma

No cabe ninguna duda de que Internet es un mundo anglosajón, a pesar del crecimiento que están experimentando los servidores en español. Por esta razón, quienes no dominen la lengua inglesa no podrán acceder a todos los contenidos que la World Wide Web pone a su disposición. El programa que comentamos surge con voluntad de paliar en lo posible este inconveniente; con él, los usuarios que no hagan demasiados pinitos fuera del castellano estarán en disposición de navegar por la red sin demasiados tropiezos.

Pero las prestaciones de esta utilidad no se detienen en la lengua de Shakespeare. También cuenta con traductores del alemán y el francés. Además, las conversiones entre los cuatro idiomas pueden realizarse en cualquier dirección, según las necesidades de cada usuario. De esta forma, podemos instalar el programa en su versión francesa, española, inglesa o alemana, y traducir desde y hacia los cuatro idiomas. Toda una muestra del espíritu integrador que anima a los desarrolladores de este producto.

El programa se comporta de forma parecida a un traductor de textos convencional, con la salvedad de que su centro de atención gira en torno a las páginas web, por lo que sólo reconoce ficheros en formato html como origen y destino del proceso de traducción. Su integración con los navegadores es bastante buena, aunque se inicia independientemente, ya que el resultado final se muestra en la misma ventana del navegador.

Una vez instalado, el funcionamiento de la aplicación es muy sencillo. Cuando se carga una página, sólo hay que pulsar sobre el botón Traducir de la ventana de Web Translator para que éste ponga manos a la obra; en cuestión de segundos, el texto en español sustituirá al inglés, al alemán o al francés (o viceversa), y los contenidos del nodo examinado estarán al alcance del internauta. Además, el programa permite guardar un número variable de traducciones en el disco duro (desde 3 hasta 999) y avisa al usuario cuando se le indica que realice la conversión a nuestra lengua de una página previamente traducida.

Los resultados que se obtienen no son demasiado exactos, circunstancia sobre la que se llama la atención en el manual de instrucciones. Sin embargo, el texto traducido, de calidad borrador, es lo suficientemente bueno en la mayoría de las ocasiones como para garantizar la comprensión de los contenidos de la página, que es de lo que se trata. En definitiva, con Web Translator hasta la persona más negada para los idiomas podrá hacerse una idea de lo que se dice en la red y aprovechar así los recursos que ésta pone a su disposición.

Web Translator

Fabricante:	Globalink
Distribuidor:	Worldwide Sales Corp. Monteleón, 43 28010 Madrid Tel.: [91] 593 44 15
Precio:	8.900 pts. + IVA
Memoria RAM:	8 Mb
Disco duro:	17 Mb
Procesador:	486
Sistema:	Windows 95, 3.1 o NT 3.51
Puntuación:	85

EL PROGRAMA REALIZA TRADUCCIONES ENTRE CUATRO IDIOMAS EN CUALQUIER DIRECCION.

¿Qué hotel?'96





El menú principal de esta aplicación dispone de dieciocho botones que representan las banderas de las correspondientes comunidades autónomas de nuestro país, menos uno de ellos que es compartido por las ciudades de Ceuta y Melilla. La elección de una comunidad abre una ventana en la que se ven las siluetas correspondientes a las provincias que la componen. Al seleccionar

Con las vacaciones de verano a la vuelta de la esquina, muchos están ya dándole vueltas a la elección de destino y alojamiento. ¿Qué hotel?'96 es un programa que acaba de aparecer en el mercado especialmente pensado para simplificar esa tarea. Esta guía interactiva creada por Que Soft contiene más de 10.000 hoteles repartidos por nuestra geografía.

Vacaciones a la carta por ordenador

una de éstas se accede a un apartado de consultas. Las distintas opciones de su menú permiten al turista en ciernes elegir un hotel según la población o las preferencias que establezca y en función de la categoría (número de estrellas) del establecimiento o de los servicios que ofrezca, desde televisor en la habitación hasta guardería. Aquí hay que se coherente y ajustar los servicios al nivel del establecimiento: no se puede pretender, pongamos por caso, que un hotel de dos estrellas tenga piscina cubierta y campo de golf.

Una ventana deslizable mostrará todos los establecimientos que cumplen con los requisitos marcados. Al seleccionar ahora uno de estos establecimientos aparecerá una ficha con sus datos y, en algunos casos, el icono de una cámara fotográfica. Este indica que la guía dispone de imágenes del hotel, la ciudad donde se ubica (hay información sobre más de 2.400 ciudades) o los alrededores. En total el programa cuenta con más de 650 fotografías.

Los elementos que componen la barra del menú permiten un acceso rápido a la impresión de estos datos, así como a informaciones añadidas acerca de las posibles rutas turísticas en la provincia de que se trate, los monumentos más relevantes, la gastronomía y algunos teléfonos de interés. El programa, de total interactividad, permite trasladarse de inmediato entre comunidades o de una provincia a otra dentro de la misma comunidad. Existe una utilidad añadida para acceder desde el menú principal a la agenda-calendario de Windows.

¿Qué hotel?'96 es, en definitiva, una aplicación en CD-ROM extremadamente manejable, sencilla y de gran utilidad, que ha sido elaborada con la colaboración de Paradores de Turismo, el Grupo Sol-Meliá, Hoteles HUSA, NH Hoteles y Hoteles Tryp.

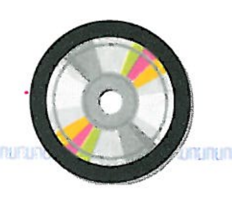
¿Qué hotel?'96

Fabricante:	Que Soft
Distribuidor:	Friendware Rafael Calvo, 18 28010 Madrid Tel.: [91] 308 34 46
Precio:	2.990 pts. (IVA inc.)
Memoria RAM:	2 Mb
Soporte:	CD-ROM
Procesador:	386/33
Sistema:	Windows 3.1 y 95
Puntuación:	85



ADEMAS DE CONOCER EL HOTEL EN EL QUE PENSAMOS HOSPEDARNOS, PODEMOS INFORMARNOS SOBRE LA REGION Y SU PUNTOS DE INTERES.

QuickCards

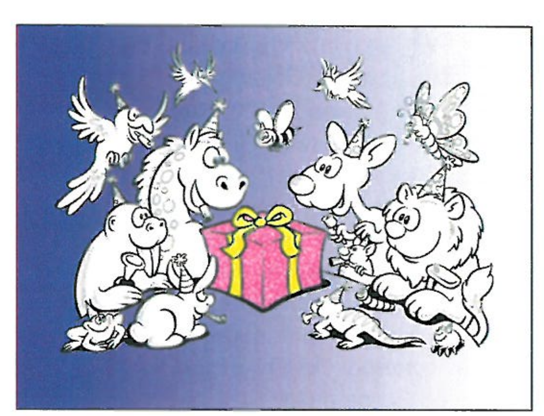


utilidad programas



El funcionamiento de esta aplicación no podía ser más simple. Se elige una de las catorce parcelas en que se hallan clasificadas las tarjetas (las hay en plan romántico, especiales para el día de San Valentín, christmas navideños, felicitaciones para cumpleaños, bodas, nacimientos, fiestas familiares...) y una vez obtenida la categoría buscada, se selecciona entre los modelos de tarjetas contenidas en el apartado y que aparecen en pantalla. Hay diseños para todos los gustos: con corazoncitos, cenefas, dibujos más o menos atractivos, fotos de paisajes, etcétera.

Ahora ya puede empezarse a personalizar la tarjeta elegida. Para empezar, es posible añadir una fotografía, que puede ser la del propio interesado, pero también una de Cindy Crawford o de Richard Gere, según el caso. Las posibilidades de QuickCards no se detienen aquí; también permite añadir imágenes propias de vídeo, lo que puede resultar más original. Ahora, la felicitación electrónica está lista para que el "remitente" exprima sus neuronas y escriba todo aquello que se le pase por la cabeza.

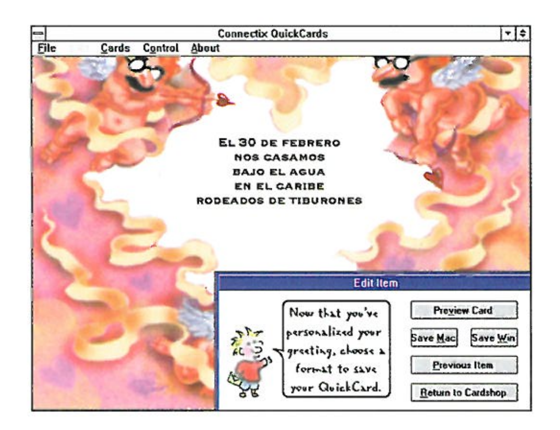


Cinco botones permiten efectuar todo el proceso a base de simples clics con el cursor del ratón: Change, Choose, Record, Play y Stop. La nueva creación se guarda con otro simple clic, pero esta vez en Next Item. Porque, eso sí, el programa se pone a la venta en inglés. El tercer y último paso es volcar toda esa información de diseño personal a un disquete y darle salida mediante correo normal o mensajero, si es que la misiva ha de ser entregada urgentemente a su destinatario.

Y no hay más. Lo dicho, que se trata de un programa única y exclusivamente reservado para aquellos usuarios de ordenador que sean aficionados a felicitar o comunicar a sus amigos, clientes o enamorados/as cuantas sensaciones, vicisitudes, alegrías o acontecimientos varios salpiquen su existencia. QuickCards facilita esa tarea y añade un toque de originalidad al sustituir por disquetes personalizados los típicos tarjetones y postales de toda la vida, a veces de dudoso gusto.

Ponga una felicitación en su vida

Si ya se te había pasado por la cabeza alguna vez el enviar felicitaciones o mensajes de cualquier tipo mediante disquete y no sabías como hacerlo, acaba de salir a la venta el programa QuickCards, un CD-ROM creado por Connectix que da satisfacción a ese anhelo tuyo.



QuickCards

Fabricante:	Connectix
Distribuidor:	Connectix España Gobelas, 21, 2ª planta 28023 Madrid Tel.: [91] 710 20 23
Precio:	5.900 pts. (IVA inc.)
Memoria RAM:	4 Mb
Disco Duro:	10 Mb
Procesador:	386
Sistema:	Windows
Puntuación:	50

Barron´s Book Study Notes



Estudiantes, investigadores y entusiastas de la literatura universal están de suerte. Con este lanzamiento, tienen al alcance de la mano la oportunidad de conocer a fondo una gran cantidad de obras clásicas y las motivaciones que llevaron a sus autores a escribirlas.

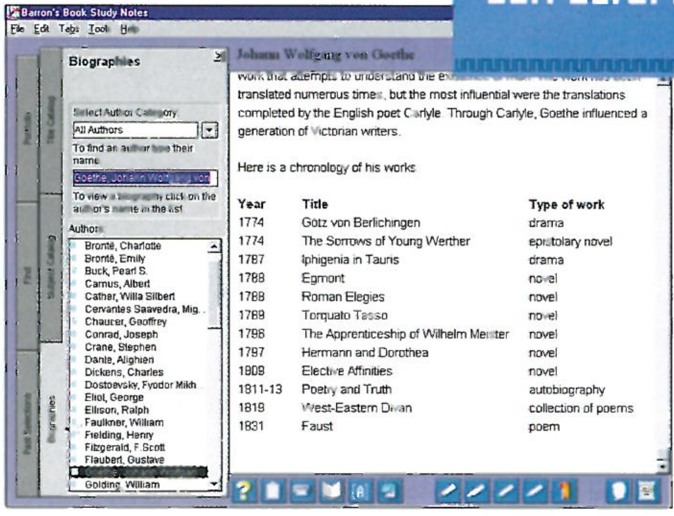
101 clásicos al desnudo

Desde que comenzó su andadura, hace ahora veinticinco años, el Proyecto Gutenberg dirigido por Michael Hart, columnista del diario Wall Street Journal y profesor adjunto del Illinois Benedictine College, la noticia sobre su trabajo ha aparecido reseñada cientos de veces como uno de los hechos más destacables del siglo XXI. Su propósito es poner a disposición del público aficionado a la literatura más de un billón de libros para el año 2001. Su equipo de colaboradores, alumnos suyos en la mayoría de los casos, revisa cada día montañas de libros que son vertidos a formato digital. Los frutos de este vasto trabajo descansan en los ordenadores de la Universidad de Illinois, en el Campus Champaign-Urbana, conectados permanentemente a Internet, y a ellos acceden a diario miles y miles de cibernautas.

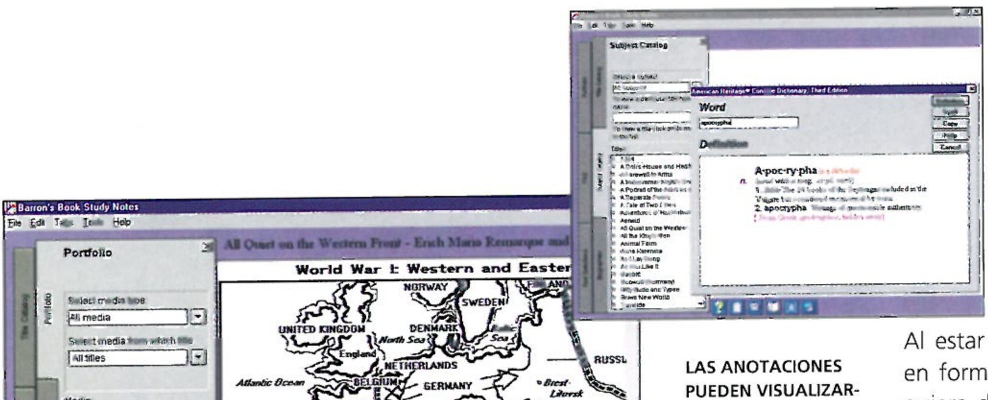
Engancharse a la dirección del Proyecto Gutenberg está muy bien, pero la osadía implica perder un tiempo y un dinero preciosos en bajar a nuestros ordenadores una sola obra. Por fortuna, la compañía Corel ha llegado a un acuerdo con Hart para la divulgación de los clásicos. Un primer fruto de este acuerdo fue World´s Greatest Classic Books. A éste le siguió Shakespeare Collection (véase recuadro), The Complete Bible y ahora Barron´s Book Study Notes.

A diferencia de sus antecesores, Barron´s Book sólo contiene estudios y ensayos literarios que giran en torno a algunos autores clásicos y sus principales creaciones. La estructura del estudio de una obra incluye un resumen del argumento, el análisis de los personajes, una descripción de la época, el tema, la forma, el estilo y una sinopsis de capítulos y actos. La biografía del autor presenta un perfil de su personalidad, experiencia, estilo, notas, ideas, críticas de expertos y sugerencias de lectura. Resulta interesante el apartado que describe el tiempo, el lugar y los acontecimientos que rodean a cada una de las historias que narran sus autores. Otra sección determina el tema de la obra, indicando si es una tragedia, una alegoría, una sátira, un libro de aventuras o si pertenece a algún otro género. La última sección define el estilo del texto literario; el usuario se informa, así, del patrón del lenguaje usado en la historia y el punto de vista de la narración. Como se puede apreciar, quienes tengan que realiza un análisis de un texto encontrarán una fuente inagota-

El estudio de las obras incluye un resumen del argumento, el análisis de su estructura y el perfil de cada personaje



LA BIOGRAFIA DE CADA UNO DE LOS AUTORES ESTUDIADOS INCLUYE UNA LISTA EN ORDEN CRONOLOGICO DE SUS OBRAS.



LAS ANOTACIONES PUEDEN VISUALIZARSE EN FORMA DE DIAPOSITIVA (ABAJO). LA INFORMACION SOBRE LOS AUTORES TAMBIÉN INCLUYE MAPAS.

ble de datos, con diversas opiniones que dan una visión más amplia de su contenido.

Cada ensayo puede leerse en pantalla o imprimirse. Si se quiere conocer algo más acerca de un término siempre se puede consultar el American Heritage Concise Dictionary, en su tercera edición. Por desgracia, el CD-ROM está en inglés. Así que quienes no dominen el idioma pueden recurrir al truco de cortar el texto y pegarlo en un programa traductor. Spanish Assistant, por ejemplo, incluso exporta el documento al procesador de textos Word.

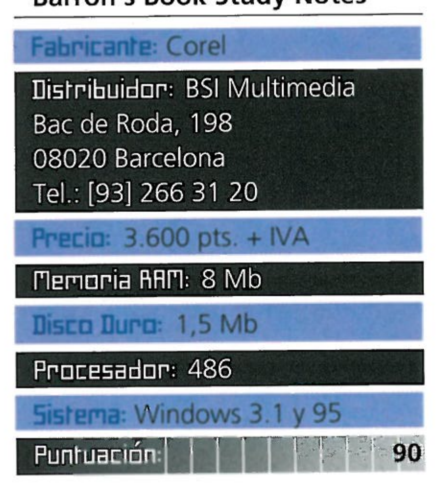
Por otro lado, en Barron's Book es posible marcar textos con rotuladores fosforescentes para insertar en un cuadro de diálogo emergente todo tipo de anotaciones particulares del usuario.

Posteriormente, las marcas se imprimirán o se pasarán por pantalla en forma de diapositiva.

Al estar agrupada la pantalla principal en forma de fichas, pulsando en cualquiera de sus pestañas, se accede a la información por diversos criterios. Así, por ejemplo, las consultas pueden realizarse por el autor, la obra o por el contenido. En esta última parte aparecen listas de ilustraciones y clips de vídeo. Entre las ilustraciones se encuentran mapas, esquemas y fotografías.

La lista de autores estudiados es muy amplia y abarca desde genios de la literatura conocidos por todos, como Cervantes, Dante, Dostoevsky, Goethe, hasta otros de menos renombre pero no por eso muchas veces menos importantes.

Por sus características, es ésta una obra muy indicada, no sólo para el especialista en Literatura con mayúscula, que tendrá así acceso rápido a información de todo tipo sobre determinado escritor o título; también el estudiante de BUP podrá lucirse haciendo trabajos para los que este CD-ROM supondrá una ayuda inestimable. Por último, el mero aficionado a las letras tampoco se verá defraudado.



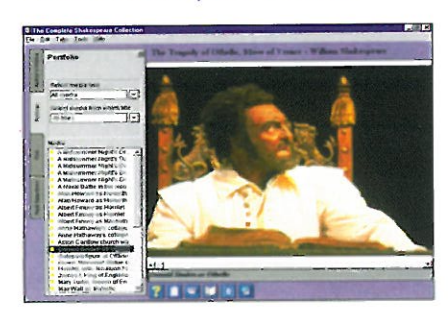
Barron's Book Study Notes

Fabricante:	Corel
Distribuidor:	BSI Multimedia Bac de Roda, 198 08020 Barcelona Tel.: [93] 266 31 20
Precio:	3.600 pts. + IVA
Memoria RAM:	8 Mb
Disco Duro:	1,5 Mb
Procesador:	486
Sistema:	Windows 3.1 y 95
Puntuación:	90

The Complete Shakespeare Collection

Realizado con el programa Microsoft Multimedia Viewer, este producto sigue la misma línea del resto de CD-ROM literarios de Corel, ofreciendo un entorno idéntico. De este modo, aprenderse el funcionamiento de uno es saber cómo funcionan los demás.

El CD-ROM incluye 154 sonetos, 5 poemas y 37 obras de teatro, entre las que se encuentran Enrique IV, Hamlet, Julio Cesar, El rey Lear, Macbeth, El mercader de Venecia, El sueño de una noche de verano, Otelo, y Romeo y Julieta. Dispone, además, del diccionario American Heritage, análisis de obras, anotaciones y marcas, videoclips, fotografías... Se trata, pues, de otro miembro de la familia, que puede servir, entre otras cosas, para imprimir las obras de nuestro interés para disfrutarlas cómodamente.



El programa, para Windows 3.1 y 95, requiere 8 Mb de RAM, 1,5 de disco duro y un procesador 486. Su precio es de 3.600 pesetas.



El CD más sexy

En los años 40 y 50 surgió en el mundo del cine un modelo muy especial de mujer. Eran los tiempos de Gene Tierney, Brigitte Bardot, Marilyn Monroe, Jane Mansfield... Llenaron páginas y páginas de las revistas de la época, y sus fotos colgaban por doquier, alimentando los sueños de sus muchos adoradores.

Aquellas maestras en el arte de la seducción siguen despertando hoy admiración. Por este motivo, la firma canadiense Corel ha puesto en el mercado un CD-ROM que, con el título de Pin-Ups, rinde homenaje a unas mujeres que han atravesado el umbral del mito.

La pantalla central del programa da a elegir entre el grupo de las rubias, las morenas o las pelirrojas, integrados por 20, 18 y 15, respectivamente. Es decir que los nostálgicos de esa época dorada pueden admirar a 53 de sus protagonistas femeninas, algunas de las cuales aparecen en dos e incluso en los tres grupos. Este es el caso de Marilyn Monroe, que forma parte ya de la mitología del siglo XX y que demuestra cómo su magnetismo no residía en el color de sus cabellos, sino en su forma de posar ante la cámara, de mirar y sonreír. Para quienes no puedan contener el deseo de ver de inmediato a una de las 53 actrices y teman perderse entre los recovecos del programa existe un índice (Go to) que les facilita la tarea de búsqueda.

Además de las muchas imágenes, el programa incluye unas biografías reducidas de estas pin-ups, así como algún texto poético. Otra opción (News digest) conduce a un collage de primeras páginas de un periódico ficticio de la época. Aquí podremos leer noticias de esos años o contemplar imágenes en vídeo de una ceremonia de entrega de los Oscar en la que aparece un jovencísimo Tony Curtis. El vídeo también es utilizado para recordar algunas escenas magistrales de películas interpretadas por estas estrellas del celuloide: Jane Powell, inolvidable en Siete novias para siete hermanos, o Marilyn Monroe cantando eso de que "los diamantes son los mejores amigos de las mujeres", entre otras.

Por cierto, no hay que perder detalle de lo que se narra en las noticias antes mencionadas. Y es que ellas nos ayudarán a responder a las preguntas contenidas en un juego al que se accede con el botón Trivia.

Pin-Ups es un programa reservado para los aficionados al glamour de aquella época dorada que fue inmortalizada por el legendario fotógrafo de estrellas Bruno Bernard.



LAS PROTAGONISTAS DE ESTE CD ESTAN DIVIDIDAS EN TRES GRUPOS: LAS RUBIAS, LAS MORENAS Y LAS PELIRROJAS.

Con Pin-Ups podemos admirar a 53 bellezas cinematográficas e informarnos sobre la época en la que vivieron

Pin-Ups

Fabricante:	Corel
Distribuidor:	BSI Multimedia, Bac de Roda, 198, 08020 Barcelona, Tel.: [96] 266 31 20
Precio:	3.500 pts. + IVA
Memoria RAM:	8 Mb
Soporte:	CD-ROM
Procesador:	486/33
Sistema:	Windows 3.1 y Macintosh
Puntuación:	65

AutoRoute Express Europa



¡Bon voyage!

Los aficionados a viajar por carretera, sobre todo ahora que llega el buen tiempo y las vacaciones, cuentan con una excelente herramienta a la hora de trazar el itinerario que van a seguir. AutoRoute Express Europa es un programa que permite planificar con facilidad el recorrido y las etapas que se deben hacer entre los dos puntos elegidos como origen y destino del viaje.

Preparar un viaje es tan fácil como introducir nuestras preferencias en cada pantalla y dejar que el Asistente de rutas planifique el viaje, calcule el tiempo y elabore un mapa y una hoja de instrucciones. Una vez impresa esta información, todo está listo para que el usuario se ponga al volante de su vehículo. La única condición si queremos obtener todos estos datos sobre nuestro itinerario es facilitarle al programa los nombres de las poblaciones de origen y llegada y, claro está, que éstos figuren en el listado que incluye en su memoria.

Hecho esto, el programa busca varios posibles trayectos que enlacen esos dos puntos: el que transcurre por carreteras en las que se puede ir a más velocidad; la ruta más corta, que utiliza vías menos rápidas pero más directas; la recomendada, con indicaciones de los lugares de paso más interesantes y sus monumentos, y, por último, otros caminos posibles de atractivo turístico. Además, el programa se encarga de comparar las rutas posibles para que el conductor pueda elegir mejor.



PARA IR ABRIENDO BOCA, PODEMOS CONTEMPLAR IMAGENES DE ALGUNOS DE LOS LUGARES Y MONUMENTOS MAS REPRESENTATIVOS DE LAS LOCALIDADES QUE LUEGO VISITAREMOS.

Al crear el trayecto se puede añadir el dato de la hora de salida. Puesto que AutoRoute calcula el tiempo que se va tardar en hacer el viaje y su división por etapas, se encarga también, cuando el trayecto es muy largo, de incluir una serie de indicaciones o recomendaciones para el conductor en función de los distintos puntos por los que se pasa. Así, aconseja detenerse aquí o allá a dormir o a comer, qué visitas hacer a lo largo del día o dónde repostar.

Esta interesante aplicación contiene las carreteras más importantes de Europa (no así las de categoría secundaria) con un excelente detalle. Partiendo de un mapa general del Viejo Continente, la función de lupa permite hacer hasta dieciséis ampliaciones, en busca de pequeñas localidades. Nos encontraremos con que, en muchos casos, en el mapa figuran estas poblaciones, pero no las carreteras que llegan hasta ellas.

Además de permitir especificar distintos parámetros (consumos, horarios, etcétera), con AutoRoute se puede cambiar a otra ruta, medir la distancia que hay entre dos puntos e incluso conocer las coordenadas de las localidades. Por último, es posible alegrarse la vista con las imágenes de algunos de los monumentos o lugares representativos de las ciudades europeas más importantes. Todo ello hace que este programa sea ideal para los aficionados a los viajes por carretera.

AutoRoute Express Europa

Fabricante: Microsoft Home

Distribuidor: Microsoft
Ronda de Poniente, 10
28760 Madrid (Tres Cantos)
Tel.: [91] 807 99 99

Precio: 11.900 pts. (IVA inc.)

Memoria RAM: 4 Mb

Disco Duro: 6 Mb

Procesador: 386

Sistema: Windows

Puntuación: 80

La cocina mediterránea



Karlos Arguiñano es, sin duda, el cocinero de moda en España. Restaurantes, libros, series de televisión, vídeos y, ahora, programas en CD-ROM forman parte del imperio multimedia que el chef vasco ha ido montando en los últimos años. Tenemos a Arguiñano hasta en la sopa, y nunca mejor dicho.



Platos con fundamento

Esta aplicación tiene todo el sabor de los programas de televisión que han dado las máximas cotas de popularidad a Arguiñano. Esto hace que, para disfrutar de este CD-ROM, haya que ser un incondicional del personaje, entre otras cosas porque lo primero que se ve es un pequeño vídeo en el que, además de presentar el programa, se permite la licencia de contar un chiste más o menos gracioso.

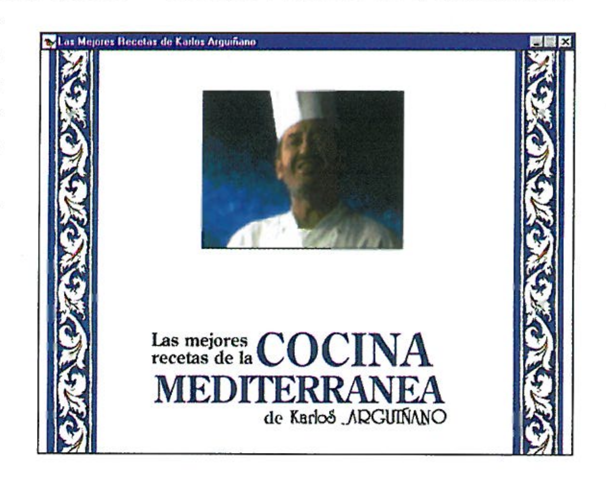
En una clara demostración de la capacidad de la familia Arguiñano de explotar al máximo sus recursos, las secuencias de imagen en movimiento parecen sacadas directamente de sus intervenciones televisivas. Esto crea una sensación de repetición que se podría haber evitado con la grabación de algunas películas en exclusiva para el CD-ROM.

Podemos acceder a los contenidos por el tipo de plato, los ingredientes o por orden alfabético. En el primer caso elegimos entre ensaladas, sopas, carnes, pescados, verduras, etc., mientras que en el segundo se selecciona un alimento para acceder a un listado con las posibles formas de preparación. La lista de recetas está ordenada según la inicial de cada una de ellas.

Los platos que se incluyen en el disco son más o menos los mismos que se pueden encontrar en los libros. Cuentan, eso sí, con la ventaja de que se puede realizar el cálculo de ingredientes en función del número de comensales con sólo pulsar un botón. Hay más de 300 posibles recetas explicadas de forma sencilla, tanto que casi todo el mundo será capaz de preparar los menús elegidos. Todas las elaboraciones van acompañadas de fotografías y la lista de ingredientes.

Hay, por otro lado, un cuarto capítulo en el que se recogen las técnicas básicas de elaboración, explicadas de viva voz por el propio cocinero a través de vídeos, un diccionario y una serie de consejos reunidos en el denominado

«RENOVARSE O MORIR» DEBIO PENSAR ARGUIÑANO AL LANZARSE A TRANSMITIR SUS ENSEÑANZAS EN ESTE NUEVO FORMATO.



Libro Mágico de Karlos, además de una colección de recetas base que se utilizan en la preparación de platos más complejos. Esta parte, la más didáctica del CD-ROM, se puede consultar en cualquier momento para luego aplicar las enseñanzas a la cocina diaria. Los consejos, fruto de muchos años de trabajo entre cazuelas, servirán a más de un cocinero aficionado para mejorar su técnica y sacar el mejor partido de los ingredientes de que disponga. Cada uno de ellos cuenta con un breve comentario escrito y un vídeo en el que Arguiñano explica los pasos a seguir. La calidad de las películas deja que desear y, en ocasiones, lo que se pretende que sea un plato atractivo queda reducido a un informe amasijo de color. A pesar de ello, y salvando las dificultades de visualización, estos vídeos acaban por convertirse en la parte más consultada del programa, por ser las explicaciones válidas para cualquier tipo de menú.





LOS CONSEJOS DE ESTE EXPERIMENTADO CHEF AYUDAN A MEJORAR LAS TÉCNICAS DE ELABORACION CULINARIAS APLICABLES A TODO TIPO DE MENUS.

La cocina mediterránea permite calcular la cantidad de ingredientes automáticamente según el número de comensales

También se proponen usos alternativos de algunos productos (¿sabías que el clavo, por ejemplo, calma el dolor de muelas?) y formas diferentes de preparar las viandas y utilizar los condimentos. En la parte de este libro dedicada al diccionario, se ofrece un glosario de términos culinarios bastante completo que sacará de dudas a la mayoría de los usuarios respecto a palabras como escalfar, pochar o marinar, no siempre utilizadas en el lenguaje corriente, aunque sí muy populares entre los gastrónomos y profesionales de la cocina. En ocasiones a la simple descripción se añade un comentario un poco más extenso sobre el término.

Las explicaciones sobre la elaboración de recetas destinadas a ser el elemento fundamental de otras más o menos complicadas, como puede ser un bizcocho o una salsa vinagreta, se presentan en el mismo formato que el resto de las fórmulas. La única diferencia es que, por su carácter de bases para otras recetas, no se incluyen en los listados generales.



En definitiva, lo que tenemos en esta aplicación es una versión electrónica de lo que Karlos Arguiñano nos lleva vendiendo desde hace varios años en muy diversos formatos, desde los programas de televisión hasta las secciones en las revistas del corazón. La ventaja del CD-ROM es que ocupa menos espacio que un par de libros, una serie de recetas recolectadas de la prensa o una colección de vídeos, además de hacer más rápida y sencilla la localización de los platos deseados.

En el capítulo de novedades, el CD-ROM tiene poco que añadir a lo ya comercializado por otras vías, quizá con la única excepción de los chistes malos con que el usuario se encuentra al comenzar a moverse por el programa y que, por suerte, se pueden saltar con una simple pulsación sobre el botón del ratón. Un programa para incondicionales o para novatos que todavía no hayan entrado en el mundo del inefable cocinero vasco.

La cocina mediterránea

Fabricante: Hachette Filipacchi

Distribuidor: Silver Disc
Camps i Fabres, 3-11
08006 Barcelona
Tel.: [93] 415 36 06

Precio: 4.950 (IVA inc.)

Memoria RAM: 4 Mb

Disco Duro: 2 Mb

Procesador: 386 SX

Sistema: Windows 3.1

Puntuación: 65



Tu pinacoteca particular

La pintura es el arte de la imagen por excelencia, el que goza de una tradición más rica. Sin embargo, las obras pictóricas son tan numerosas, y su simbología tan intrincada, que el profano se acaba perdiendo en una maraña de títulos, autores, fechas e interpretaciones. Los dos programas que comentamos pretenden arrojar un poco de luz sobre este vasto escenario, el uno de la mano de un maestro de la pintura de todos los tiempos, el otro presentando una historia del arte del pincel y los colores.

Leonardo da Vinci

Este CD-ROM nos acerca a un personaje cuyo legado va más allá de la pintura. Nacido en una pequeña localidad de Vinci (Italia), Leonardo aglutinó en su persona una inmensa cantidad de artes y profesiones. Fue, así, un hombre emblemático de su tiempo, el Renacimiento, una inquieta época caracterizada por su intensa actividad en todos los frentes de la cultura, desde la ciencia y la técnica hasta las artes.



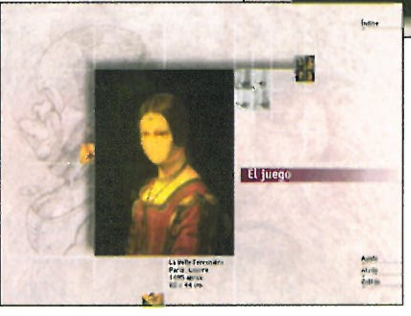
Leonardo da Vinci

Fabricante:	E.M.M.E. Interactive
Distribuidor:	Erbe Software Méndez Alvaro, 57 28045 Madrid Tel.: [91] 539 98 72
Precio:	7.990 pts. (IVA inc.)
Memoria RAM:	8 Mb
Disco Duro:	3 Mb
Procesador:	486
Sistema:	Windows
Puntuación:	86

Las posibilidades de los sistemas multimedia para dar a conocer los diversos aspectos de la obra y la cultura del hombre son enormes. Pero quizá sea en campos como la pintura donde más se aprecian estas ventajas, al hacer del PC un auténtico museo sin fronteras.

Con una estructura sencilla y muy completa, el programa analiza cada faceta del artista de una forma amena. Los distintos apartados pueden relacionarse entre sí, sin que por ello dejen de tener entidad propia. Esto permite estudiar a fondo un tema sin tener que andar pasando de un capítulo a otro en busca de datos complementarios. Los textos escritos matizan lo que las imágenes muestran proporcionando información biográfica o del entorno de la época y completando así el panorama de cada selección efectuada.





LEONARDO DA VINCI ES UNA APLICACION MULTIMEDIA QUE RECOGE Y EXPLICA LAS OBRAS DE ESTE POLIFACETICO GENIO ITALIANO.

En general, los medios gráficos y sonoros de que se sirve este programa para sus explicaciones hacen que la capacidad multimedia de nuestro ordenador sea aprovechada al máximo y eficazmente. Contiene un total de 200 imágenes a color, media hora de música de fondo y otro tanto de comentarios.

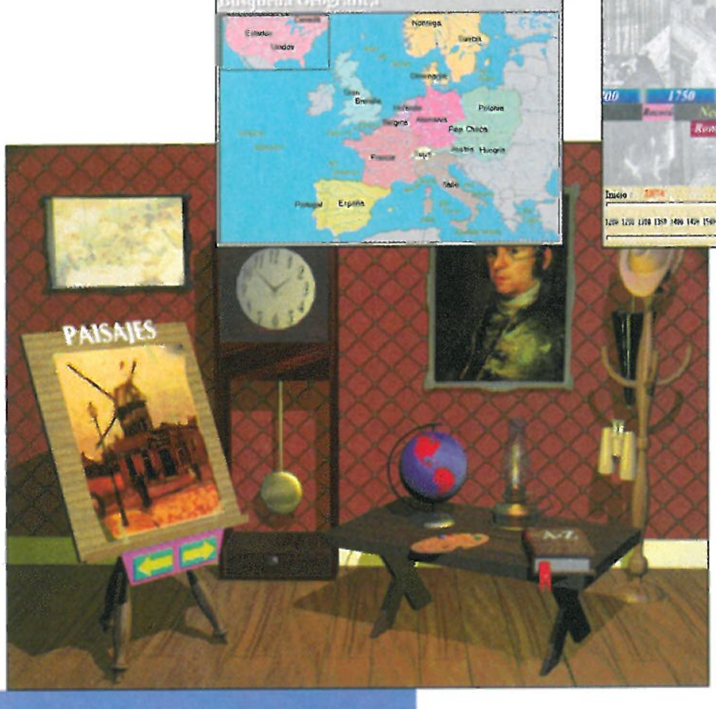
Aunque a da Vinci la mayoría lo conoce por ser el autor de la enigmática Mona Lisa, o Gioconda, su obra pictórica fue bastante extensa. Fue, además, copiada por otros pintores, aspecto este poco conocido y al que se dedica un apartado especial que incluye ejemplos y todo lujo de explicaciones.

La función de zoom del programa nos permite contemplar en detalle los cuadros, llegando en algunos casos hasta poder admirar el trazado de las pinceladas. Mientras hacemos todo esto,

podemos escuchar su biografía y enterarnos de aspectos poco usuales de su técnica, como las pinturas que usaba y los pinceles que prefería. Por último, se incluye un juego en el que el usuario tiene que recomponer determinados cuadros del artista.

Enciclopedia de la Pintura

Este programa pretende ser un recorrido por la historia de la pintura a lo largo del cual el usuario se familiariza con los artistas, sus obras y su época. Eso sí, las intenciones son mejores que los resultados. Las deficiencias se dejan notar ya con la instalación, que nos da una idea de la precariedad de la programación. Y es que el disco duro no deja que seleccionemos destino y nos obliga a hacer algún cambio manual en el autoexec.

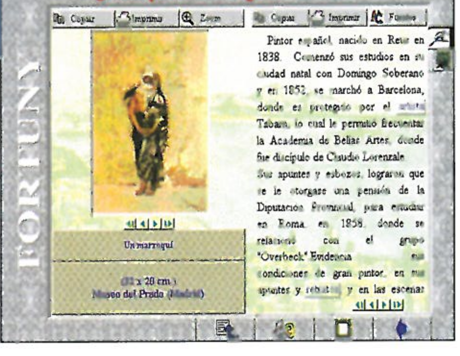


LOS OBJETOS QUE CONFORMAN EL MENU PRINCIPAL NOS PERMITEN ACCEDER A LOS DISTINTOS APARTADOS DEL CD.

Pese a su distinto enfoque, estos dos CD tienen un mismo objetivo: acercarnos al mundo de la pintura

Superado este escollo, y tras activar el programa, asistimos a una secuencia animada de presentación un tanto gratuita, aunque curiosa de ver las dos o tres primeras veces, que desemboca en el menú principal. Este, una suerte de sala con diversos objetos, nos permite acceder a la información, ordenada en distintas categorías: pinturas, años, lugares, glosario general y búsqueda. El apartado de pinturas se divide, a su vez, en varias subsecciones: mitología, religión, paisajes, naturaleza, retratos, historia y (¡sorpresa!) desnudos. Suponemos que este ultimo género, inexistente como tal en cualquier tratado serio de pintura, es una concesión a ciertas mentes que contemplan el arte de una forma "especial". Por lo demás, es una de las secciones con mayor abundancia de obras.

El interfaz de búsqueda y presentación es rápido. No obstante, algunos de los iconos necesitarían explicación, pues sus funciones no se reconocen a primera vista. Claro que esto no es nada que no se solucione con un poco de práctica.



EL SISTEMA DE HIPERTEXTO DE LOS COMENTARIOS ESCRITOS FACILITA LA LABOR DE AMPLIAR LA INFORMACION.

Otra deficiencia de esta Enciclopedia de la Pintura es que el mundo de los museos y colecciones se limita a la Europa occidental, Estados Unidos y Canadá. Es cuando menos curioso que se releguen al olvido las famosas pinacotecas de Rusia y otros países del Este. En fin, dado que se trata de la versión 3.0, habrá que esperar para ver si una siguiente entrega repara este desaguisado.

El programa dispone, eso sí, de las opciones habituales: copiar textos y gráficos, imprimir... Se sirve también del sistema de hipertexto para saltar de término en término y e ir ampliando así la información desde un punto inicial.

Si bien existen aspectos que no son todo lo buenos que deberían ser, también hay que reseñar que otros están por encima de lo que es habitual. Uno de ellos es la función zoom, que permite ampliar partes de las pinturas para observar detalles que, de otra forma, pasarían inadvertidos.

Enciclopedia de la Pintura

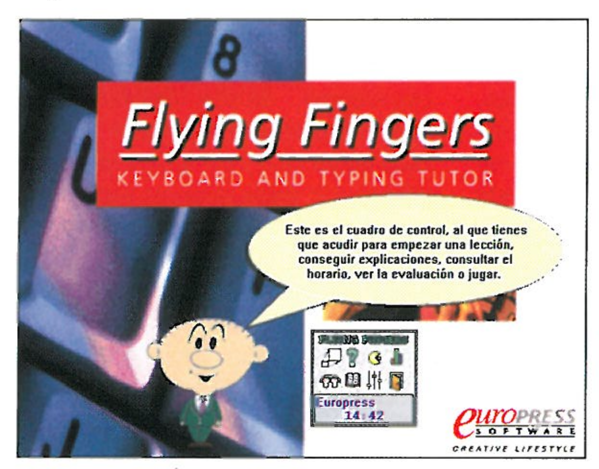
Fabricante:	Laffont Ed. Electr. S.A.
Distribuidor:	Arcadia Pº de la Castellana, 52 28046 Madrid Tel.: [91] 561 01 97
Precio:	9.990 pts. (IVA inc.)
Memoria RAM:	4 Mb
Disco Duro:	4 Mb
Procesador:	386 DX
Sistema:	Windows
Puntuación:	51



Dedos supersónicos

El uso de los ordenadores esta cada vez más extendido. Aumenta así también el número de personas que se ven obligadas a teclear a diario informes y datos en la oficina, trabajos para clase e incluso documentos privados, al no disponer ya en sus hogares de máquinas de escribir, hoy casi piezas de museo. Así las cosas, para muchos usuarios es más difícil mover los dedos con agilidad sobre el teclado que manejar los programas del PC. Ellos sobre todo agradecerán el lanzamiento de Flying Fingers.

Este curso de mecanografía ha sido diseñado para que mejoremos nuestra destreza con el mínimo trauma. En aras de la efectividad, el programa tiene un planteamiento un tanto dictatorial, lo que es disculpable si tenemos en cuenta que todo trabajo precisa de un esfuerzo y los humanos estamos poco predispuestos a ello. Así, tenemos que escoger en un horario el momento del día en que se desea dar la lección, y un profesor particular, inflexible pero no exento de humor, se encargará de recordárnoslo. Por supuesto, también es posible iniciar Flying Fingers y cargar una lección cuando se tenga un momento libre. Estas lecciones son breves, pero directamente concebidas para ganar la mayor velocidad posible. Los más lanzados pueden organizar el curso a su medida, marcando las metas que desean alcanzar y el tiempo en el que se proponen cumplirlas.



Cuando se pide ayuda, las clases corren a cargo de un grupo de profesores particulares que tienen el sano cometido de aconsejar, dar ánimos (que falta hace) y organizar verdaderas broncas si no se practica lo suficiente. El programa utiliza el método de evaluación continua, de triste recuerdo para muchos, y muestra mediante gráficos los avances o retrocesos logrados. Como no todo tiene que ser trabajo, hay premios en forma de juegos que sólo obtendrán los mas aplicados. Aunque sencillos, disponen de simpáticos gráficos y son bastante entretenidos. Para hacer también más llevadero el curso, es posible escuchar, mientras se saca humo del sufrido teclado, un variado repertorio musical. Cuando nos cansemos de él, el programa nos permite ampliarlo con ficheros Midi de nuestra cosecha.

Un detalle novedoso y llamativo es que Flying Fingers permite al usuario elegir la lengua en que se quiere aprender mecanografía (español, francés, inglés o alemán), lo cual es un valor añadido para aquellos que están estudiando idiomas. Destacable es, igualmente, la posibilidad de aprender a redactar cartas comerciales.

Al ser este tipo de enseñanza bastante árida, los programadores han tratado de "quitarle hierro" al curso. En ello se les ha ido un poco la mano y el resultado es un tanto infantil, hasta el punto de que, a simple vista, parece poco profesional. No obstante, una vez iniciadas las clases se puede comprobar que el curso está bien construido y que sólo es necesario hacer caso omiso a algunos comentarios jocosos de los profesores. Los resultados positivos, que es lo importante, se aprecian desde los primeros minutos.

Flying Fingers

Fabricante:	Europress
Distribuidor:	Arcadia P.º de la Castellana, 52, 6º 28046 Madrid Tel.: [91] 561 01 97
Precio:	2.490 pts. (IVA inc.)
Memoria RAM:	4 Mb
Disco Duro:	7,8 Mb
Procesador:	386 DX
Sistema:	Windows
Puntuación:	75

SI TE GUSTAN LAS CHICAS JAPONESAS, EL MANGA Y LOS VIDEOJUEGOS NO TE PIERDAS ESTE MES...

LA REVISTA



Y SU NUEVO SUPLEMENTO



JAPANMANIA

SUPLEMENTO DE VIDEOJUEGOS, MANGA Y ANIME JAPONES DE LA REVISTA SUPERJUEGOS

MADE IN JAPAN

SUPER MANGA

¡7 SEXY NIPPON GIRLS!

36 PAGINAS GRAN FORMATO A TODO COLOR CON 7 JAPONESITAS SUPERMONAS QUE ACELERARAN TU PROCESADOR, TODA LA INFORMACION DEL MOMENTO SOBRE MANGA Y ANIME, Y LAS ULTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS MADE IN JAPAN



NADIE SABE MAS DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS

SUPER JUEGOS ES UNA PUBLICACION DE EDICIONES MENSUALES/GRUPO ZETA

Enciclopedia de la Naturaleza

Naturaleza multimedia

Esta enciclopedia ha sido creada con el propósito de servir de libro electrónico de consulta a estudiantes y curiosos de todas las edades, una filosofía que se deja notar ya desde el menú central que facilita una navegación ágil y sencilla por esta cuidada obra.

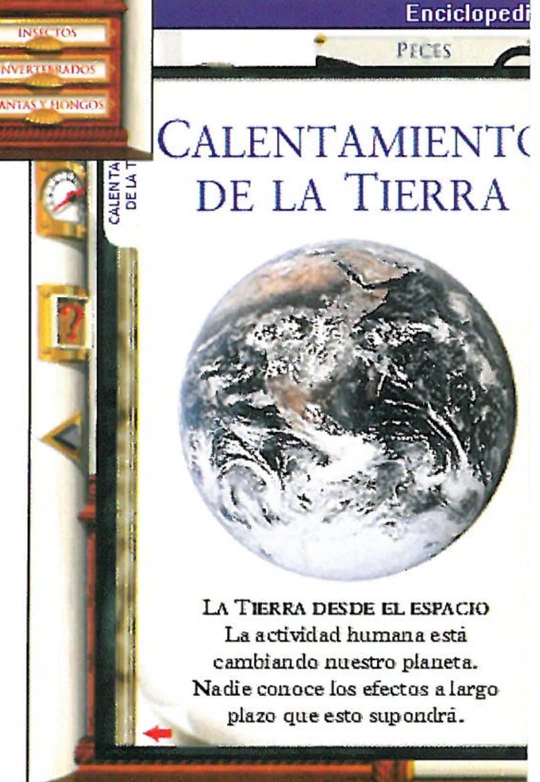
Enciclopedia de la Naturaleza trata los distintos apartados de la vida y la naturaleza. La adecuada conjunción de explicaciones y gráficos facilita la comprensión de los temas. Así, si empezamos nuestro recorrido por los paneles dedicados a Peces y Mamíferos, podremos contemplar en imágenes los tipos de respiración (branquial y pulmonar) que distinguen a estas clases zoológicas. En la sección Micromundo se explica el funcionamiento de los microorganismos, la vida vegetal y la vida animal, tema, este último, que se divide en otros tres apartados dedicados a las células animales, la sangre y la reproducción.

los fundamentos de la existencia de vida sobre la Tierra están recogidos en La trama de la vida, capítulo dividido en cuatro grandes apartados. La Biosfera engloba información sobre las áreas habitables, biomas, ecosistemas y nichos. También se ocupa de los ciclos naturales del agua, el nitrógeno, el carbono y el oxígeno, con ejemplos claros y concisos sobre la transformación de estos elementos, necesaria para la vida sobre el Planeta. Otro apartado interesante es el titulado Flujo de energía, dedicado a los seres vivos que actúan como productores (vegetales), consumidores (mamíferos) y descomponedores (organismos necrófilos). La Red trófica es como designan los científicos a la cadena en la que se explica quién se come a quién. El cuarto apartado, Vivir en compañía, estudia las asociaciones establecidas por los seres vivos: la de corte social (suricatos o abejas), la comunicativa (las risas de las hienas), la simbiótica (anémona y pez payaso) y la parasitaria (garrapata).

El Clima es otro bloque temático. Aquí son tratadas las estaciones, las corrientes marinas y fenómenos atmosféricos y meteorológicos como el viento, la lluvia o el granizo, además de otros menos conocido por estos pagos como el Niño, como se denominan las corrientes oceánicas y atmosféricas del Pacífico sur y que influyen en el clima de una amplia zona del mundo, sobre todo en Oceanía, el sur de Asia y Sudamérica.

El grupo Hábitats expone los distintos lugares donde se desarrolla la vida, desde las praderas al desierto o los arrecifes de coral. Las pantallas de estos apartados contienen fotografías panorámicas que pueden controlarse para estudiar a un representante concreto de la

LAS PANTALLAS PERMITEN UN FACIL MANEJO AL USUARIO, QUE CUENTA, ADEMAS, CON OTRAS OPCIONES COMO COPIAR E IMPRIMIR.



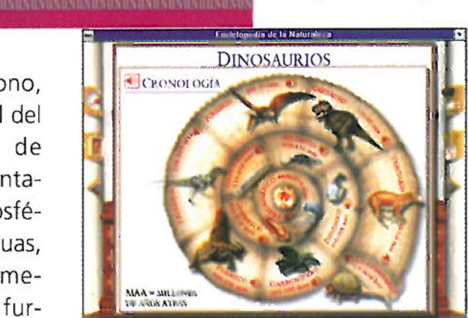
fauna o la flora de la región seleccionada. La información se completa con el clima, la red trófica y otros datos del entorno mostrado.
Hay un menú específico para explicar la vida en la Prehistoria. Partiendo del origen de la vida y de la evolución de las especies, se hace un repaso de los seres de esa época (plantas, invertebrados, dinosaurios, reptiles) y se proporciona una cronología de los diferentes periodos prehistóricos (cretáceo, jurásico...).

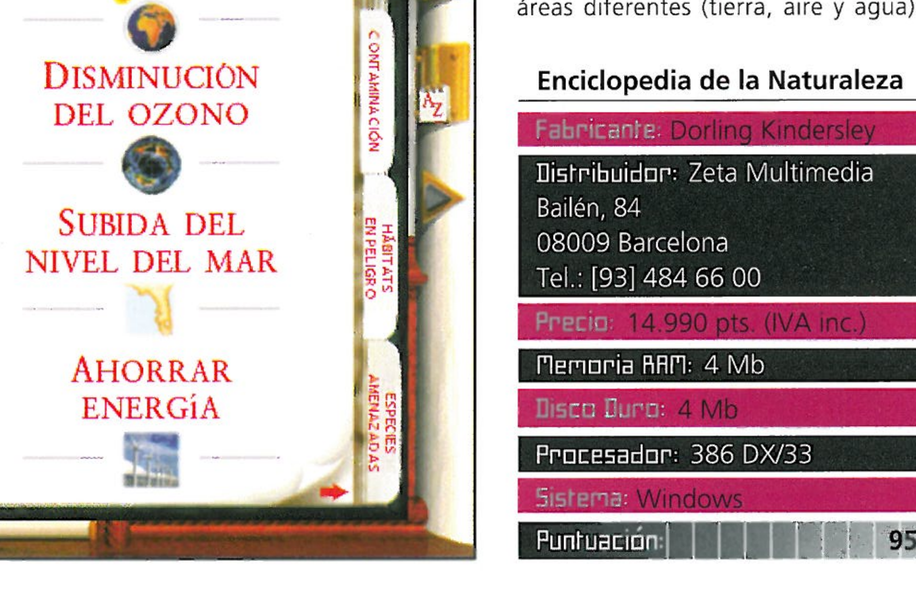


IMAGENES Y TEXTOS SE COMPLEMENTAN PARA DAR UNA INFORMACION AMENA EN ESTE NUEVO LANZAMIENTO DE ZETA MULTIMEDIA.

El programa incluye en sus textos palabras activas, además de un índice terminológico y otro que recoge el listado de los 55 vídeos contenidos

Un apartado interesante es el que se centra en los problemas ecológicos debidos a la acción del hombre. El libro verde aborda estos peligros desde cuatro puntos concretos: el calentamiento de la Tierra (efecto invernadero, disminución del ozono, subida del nivel del mar, ahorro de energía), la contaminación atmosférica y de las aguas, las especies amenazadas (caza furtiva, tráfico de animales, especies amenazadas por otras no oriundas) y los hábitats en peligro.
En un programa tan completo como éste no podía faltar el toque lúdico. Así, hay un juego de preguntas sobre tres áreas diferentes (tierra, aire y agua). Pueden competir uno o dos jugadores, sumando las respuestas aceradas a las 150 cuestiones que se pueden plantear sobre las distintas materias.
Los textos del programa resultan muy explicativos y contienen palabras activas, destacadas en color rojo, que añaden información al tema tratado. El sistema de menús, pantallas y ventanas resulta fácil y cómodo para el usuario, que dispone de otras opciones (copiar, imprimir, etc.), además de un índice con todos los términos de animales y otro que recoge el listado de los 55 vídeos contenidos en el CD-ROM.
Pese al hecho de que hacer un compendio de la vida de la Naturaleza es una obra difícil, un ejercicio de síntesis que no siempre está llamado al éxito, esta Enciclopedia de la Naturaleza consigue unos niveles de calidad excelentes, como ocurre con el resto de los productos de la serie Dorling Kindersley lanzados por Zeta Multimedia, todos ellos muy cuidados en su contenido y en su total interactividad. El Cuerpo humano, Cómo funcionan las cosas, Mi primer diccionario interactivo, Polizón o la Enciclopedia de la Ciencia son títulos ya publicados que han demostrado la impecable presentación de los programas creados por esta firma, a los que ahora se suma con igual calidad la Enciclopedia de la Naturaleza.





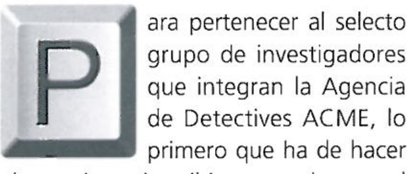
Enciclopedia de la Naturaleza

Fabricante:	Dorling Kindersley
Distribuidor:	Zeta Multimedia Bailén, 84 08009 Barcelona Tel.: [93] 484 66 00
Precio:	14.990 pts. (IVA inc.)
Memoria RAM:	4 Mb
Disco Duro:	4 Mb
Procesador:	386 DX/33
Sistema:	Windows
Puntuación:	95



Escuela para jóvenes detectives

Animados por el éxito de ¿Dónde está Carmen Sandiego?, sus creadores han lanzado una versión más sencilla para acercar el mundo de la investigación detectivesca a los más jóvenes.



Para pertenecer al selecto grupo de investigadores que integran la Agencia de Detectives ACME, lo primero que ha de hacer el usuario es inscribir su nombre en el ordenador central del servicio de inteligencia que controla perfectamente la computadora D.J. El ingreso, lógicamente, se hace como novato, aunque los ascensos llegan enseguida, a medida que se resuelven los casos asignados por la oficina ACME.

Este juego educativo consiste en seguir la pista a un delincuente de la banda de la terrible Carmen Sandiego, formada por trece elementos peligrosos con nombres tan sonoros e identificativos como Serecre Tino, Ketas Kibocao, Cab Lecruzao o Nival Elapena. Cada uno de estos malhechores comete un delito en distintas partes del mundo, lo que obligará al sabueso aficionado a seguirles la pista por los países más diversos. Al tiempo que se profundiza en la localización del malvado de turno, el usuario conoce de paso algunos aspectos genéricos de los países que atraviesa en el curso de sus pesquisas. Así, el robo de parte de las vías del tren que une la ciudad de Cuzco con el Machu Pichu exige viajar por Sudamérica y descubrir algunas de las peculiaridades de los países de la zona.

La investigación se inicia con la recepción de una parte de la foto del delincuente que debe recogerse en el fax de la Agencia. Este trozo de foto hay que colocarlo en el panel de "Se busca", donde se conseguirá descubrir la identidad del caco, siempre y cuando la investigación se siga con buen tino. D.J. informa de la zona del mundo donde ha ocurrido el delito y envía al equipo de acción ACME a obtener pistas en el lugar de los hechos. Estos detectives son los responsables de las fotos que se reciben en el fax de la central. El jugador debe orientar correctamente a los nueve investigadores ACME, diez si se cuenta al perro Stretch, excelente sabueso y pieza decisiva en la captura final de los cacos.

Las pistas se obtienen con el cursor del ratón, transformado en una lupa con la que se ha de explorar toda la pantalla, que presenta una imagen típica del país en que se supone ha sido visto el malhechor. Cuando se da con la pista oculta, la lupa se ilumina, y después de hacer un clic, uno de los miembros del equipo desplazado a la zona del delito dará a conocer el hecho esclarecedor, que puede ser una bandera, un miem-

LOS MAPAS NOS MUESTRAN LOS LUGARES A DONDE HAN PODIDO IR A ESCONDERSE LOS MALHECHORES.

EN EL CURSO DE LA INVESTIGACION, SE PASA POR SITUACIONES TAN DIFICILES COMO DIVERTIDAS.

bro de la fauna local (llama, cocodrilo, etcétera), un deporte popular (como el fútbol) o alguno de sus productos más representativos (café, frutas, por ejemplo).

Obtenida la pista, el siguiente paso en la investigación se da al hacer clic en el botón del mapa mundi situado en el extremo inferior izquierdo y que abre un nuevo mapa general con los lugares a los que ha podido viajar el ladrón. El jugador debe utilizar entonces la pista recibida para dirigir al equipo al sitio correcto. En caso de haber seguido pistas falsas, Stretch olfateará la pantalla del nuevo país e informará al usuario de que ahí no hay ni rastro del malvado secuaz de Carmen Sandiego. El botón del mapa mundi permitirá recuperar la última selección de países y rectificar la elección.



STRETCH ES UN MIEMBRO INESTIMABLE DEL EQUIPO DE DETECTIVES, QUE, ENTRE OTRAS COSAS, NOS AVISA CUANDO SEGUIMOS UNA PISTA FALSA.

Además de hacer pasar un buen rato a los más jóvenes, este CD-ROM les proporcionará un conocimiento general sobre los distintos países del mundo

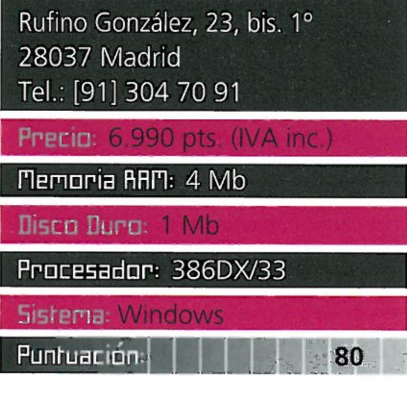
Cada pista correcta añade una pieza de la fotografía del delincuente al cartel de "Se busca". Cuando éste se complete, se habrá descubierto la identidad del caco. Sin embargo, con esto no está cerrado, ni mucho menos, el caso. Ahora que sabemos quién es el objeto de nuestras pesquisas todavía hay que capturarle. La lupa va a ser, de nuevo, la herramienta clave para descubrir el escondrijo del ladrón.

El éxito en la misión supone el ascenso inmediato del jugador, que pasa por ocho grados: novato, investigador, investigador superior, inspector, inspector jefe, detective, detective jefe y supersabueso. Sólo al alcanzar la graduación más alta se puede formar parte del equipo de élite que ACME selecciona para atrapar a la mismísima Carmen Sandiego.

Las dificultades del juego crecen a medida que se alcanza un rango superior, y más aún en función de las veces que se haya conseguido capturar a la jefa de la banda, que, hábil y escurridiza, escapa continuamente de la prisión. Las investigaciones se complican: hay que viajar a más países para atrapar al ladrón, que también es más difícil de identificar en el tablón de "Se busca". En efecto, las fotos están más fragmentadas, y las pistas que hay que hallar en cada país aumentan hasta un máximo de cuatro, de modo que el supersabueso se ve obligado a retener más información. Y todo ello, con el mismo tiempo límite, marcado por la batería del ordenador de la terminal de ACME.

El CD junior de Carmen Sandiego está perfectamente explicado para que los niños a los que va dirigido (a partir de cinco años) puedan jugar solos sin problemas de comprensión. Es recomendable que al principio se sirvan siempre de la ayuda automática que presta D.J. hasta que se familiaricen con el manejo del programa. Incluye también un libro de actividades para que el jugador se entretenga coloreando a los personajes de la historia, haciendo un cuaderno de viaje o resolviendo adivinanzas.

Carmen Sandiego Junior



Fabricante:	Broderbund
Distribuidor:	Electronics Arts Soft. Rufino González, 23, bis. 1° 28037 Madrid Tel.: [91] 304 70 91
Precio:	6.990 pts. (IVA inc.)
Memoria RAM:	4 Mb
Disco Duro:	1 Mb
Procesador:	386DX/33
Sistema:	Windows
Puntuación:	80



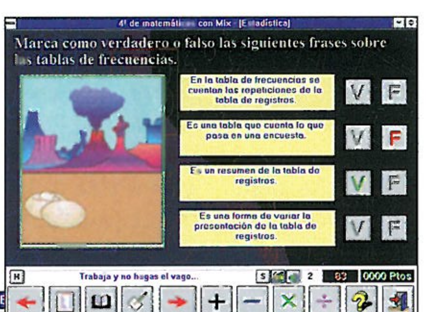
Mix Mat

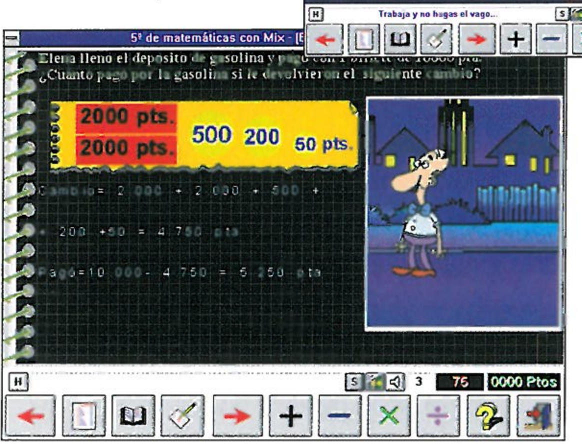
Mix Mat no se presenta como un programa entre otros con el que el niño pueda adentrarse en el siempre árido terreno de las matemáticas, una asignatura poco popular entre la mayoría de los alumnos de cualquier generación, sino como una alternativa en soporte CD-ROM al tradicional y abultado libro de texto.

Para que no te den un "cate"

Fruto de la colaboración entre la editorial Edelvives y CDE Systems, este es el primer programa multimedia con vocación de cubrir las necesidades de alumnos y profesores de Matemáticas de los cuatro cursos (3° a 6°) de Educación Primaria. La pantalla principal está dividida en dos partes diferenciadas. La superior es la página del libro en sí; en ella se explican los distintos conceptos de las lecciones y se muestra una serie de ejemplos concretos. La parte inferior contiene la relación de botones con los que al alumno se moverá de una página a otra, solicitará ayuda, pedirá al "profe" que le explique el ejercicio que figura como ejemplo, verá su solución y saldrá del programa.

Nada más abrir este libro electrónico nos encontramos con el índice de materias que conforman el curso: sistema de numeración, suma y resta, medidas de longitud, masa o tiempo, geometría, estadística... Las páginas que están dedicadas a problemas ofrecen tres oportunidades para buscar la solución. El número de intentos y el tiempo empleado determinan la puntuación. Los alumnos que desistan pueden pedir la solución del ejercicio, pero entonces no obtendrán ningún punto y a lo peor reciben un "cate" en la evaluación de ese tema.





Como prueba de que los tiempos cambian, el programa incluye sus propias "chuletas". Se trata de una forma de atajo para solucionar los problemas a partir de cuatro botones con distintos datos que son arrastrados a las casillas que aparecen con interrogantes para que el ejercicio quede resuelto. Por lo demás, en cualquier momento se puede dar un repaso a la parte teórica de un tema sin necesidad de tener que realizar los ejercicios. Para ello existe un botón denominado Sólo teoría que activa un vídeo explicativo de los distintos conceptos que el alumno va a necesitar para resolver las cuestiones que se le planteen.

Para que no falte de nada, el programa contiene un Asistente de actividades con dos herramientas de trabajo: autoevaluación y actividades. La primera sirve para que el alumno conozca por sí mismo su nivel de aprendizaje, mientras que la segunda permite al padre o al profesor de carne y hueso plantear una serie de ejercicios y problemas personalizados que facilitarán la evaluación de los conocimientos adquiridos por el alumno.

Cada curso, de 3° a 6°, tiene, además, un juego distinto para enseñar de una forma más amena otros aspectos de la materia. Desde luego, todos los esfuerzos encaminados a facilitar y hacer más divertido el aprendizaje de las Matemáticas serán bien acogido por los alumnos y sus sufridos maestros, y el programa comentado es un paso interesante en esta dirección.

Mix Mat

Fabricante: CDE Systems

Distribuidor: Edelvives
Av. Dr. Federico Rubio y Galí, 1-1°
28039 Madrid
Tel.: [91] 534 70 00

Precio: 6.750 pts. (IVA in.) por curso

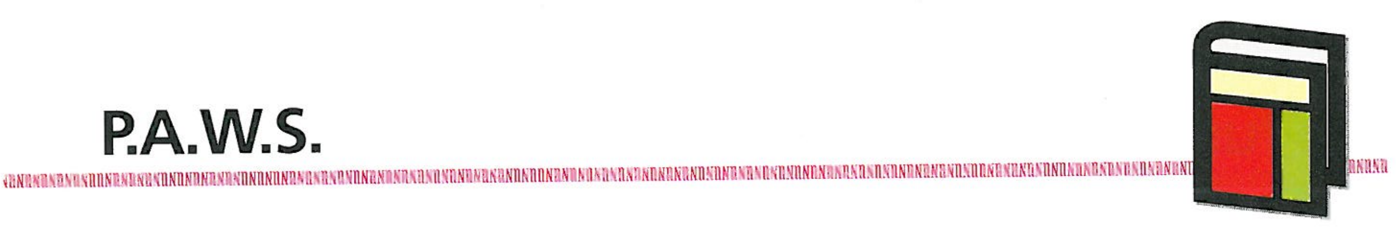
Memoria RAM: 8 Mb

Disco Duro: 15 Mb

Procesador: 386

Sistema: Windows

Puntuación: 90



P.A.W.S.

La fórmula de los simuladores se ha ocupado casi exclusivamente de colocar al usuario ante los mandos de un aparato veloz y/o complicado de conducir. Existen simuladores de coches de carrera, de motos, de naves espaciales y, por encima de todo, de aviones. Lo que ya no resulta tan habitual es meter al habilidoso de turno en el cuerpo de un perro, así, como lo oye.

Vida de perros

Domestic Funk Products ha tenido la ocurrencia de meter en el pellejo de un can a "niños" de dos y medio hasta 103 años. Así reza en el embalaje del CD-ROM, aunque, ciertamente, el simulador es más apropiado para los jóvenes de edad que para los que sólo lo son de espíritu. El programa, que responde al curioso nombre de P.A.W.S., hace que el usuario tome el control de un perro que se encuentra en el jardín de una casa en la que merodean gatos y hay multitud de huesos enterrados con los que poder saciar el apetito.

La autonomía de la simpática criatura está, claro, sujeta a unos límites que se indican en un "huesómetro" y que se amplía a medida que encuentra huesos enterrados en la parcela de quienes se supone son sus amos. Una opción del menú de archivos permite conocer el lugar aproximado en el que se esconden tan suculentos y preciados bocados. El usuario puede guiar al animal por el jardín haciendo clics en unas flechas que permiten girar a derecha o izquierda y avanzar. Cuando el perro barrunta la presencia de un hueso, se produce una llamada especial que pone en guardia al jugador, quien ha de utilizar el botón Olfatear para comprobar la existencia de la osamenta y proceder a sacarla a la superficie. Para ello cuenta con el botón Pala y con otro que hace que el perro agarre el hueso con la boca.



CON ESTE PROGRAMA, LOS MAS PEQUEÑOS DE LA CASA TENDRAN SU PRIMER CONTACTO CON UN SIMULADOR; ESO SI, UN TANTO PECULIAR.

Pero la cosa no es tan fácil. Nuestro amigo puede darse de bruces con alguno de los gatos del vecindario. Cuando esto sucede, se larga a correr detrás de él hasta perderle la pista, así como la noción del lugar en que se halla; así, habrá que volver a utilizar el plano general aéreo para ponerse de nuevo en situación. Claro está que esas operaciones restan tiempo al "huesómetro" y ponen en peligro la continuidad del juego. Cuando la reserva de huesos se acaba, la pantalla se oscurece y el perro se va a dormir a su caseta, donde inicia una nueva partida.

El malvado gato también le puede enviar fuera de ruta de un cañonazo o reírse en sus propias narices si el usuario no sabe usar el ladrido adecuado para ponerle en fuga.

Otra de las opciones del menú principal es la del perro volador. El juego es básicamente el mismo, pero ahora el can está dotado de unas alas que le ayudan a capturar los huesos que aparecen en las ventanas de ciertos edificios. También es posible echar un vistazo a la anatomía del perro protagonista del CD-ROM, cuyo interior está formado de engranajes y poleas movidos por perros auténticos. Profundizando en esta opción, el usuario puede descubrir, siempre en tono de juego, las funciones del animal.

P.A.W.S. es un programa prácticamente mudo. Con excepción de una cuenta atrás en ingles, hay una ausencia de textos y comentarios que ha obligado a los creadores de esta programa a realizar un producto eminentemente visual y comprensible sea cual sea el idioma del usuario, que ha de guiarse por lo que le muestran las imágenes. El CD-ROM se acompaña de un cuaderno que el niño puede utilizar para colorear, recortar o recorrer laberintos.

P.A.W.S.

Fabricante: Domestic Funk Products

Distribuidor: Virgin
Hermosilla, 46-2ª Pta.
28037 Madrid
Tel.: [91] 578 13 67

Precio: 4.500 pts. (IVA inc.)

Memoria RAM: 8 Mb

Disco Duro: CD-ROM

Procesador: 486 SX/33

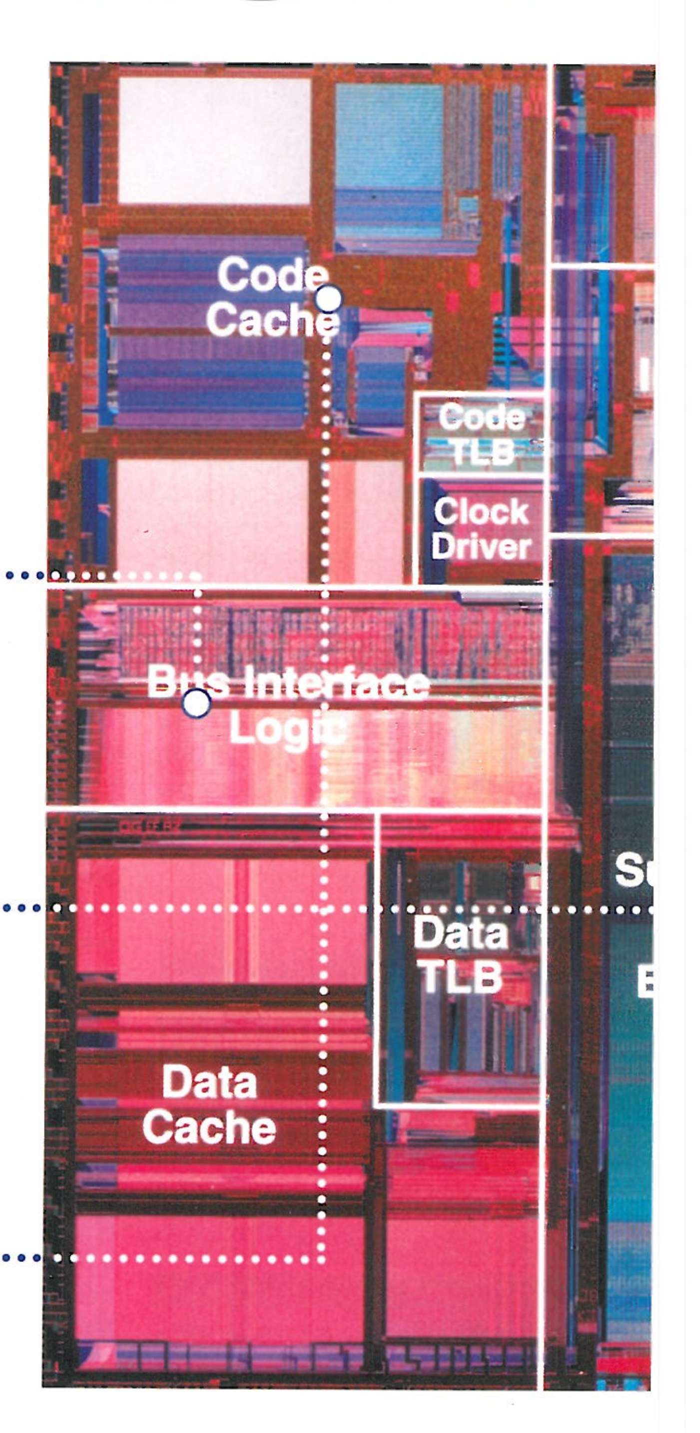
Sistema: Windows 3.1 y Macintosh

Puntuación: 85



El Pentium

El corazón del ordenador es la parte más importante y a la vez la menos conocida. Echale un vistazo al interior del procesador más utilizado hoy por los PC.



INTERFAZ DE BUS

Realiza la conexión entre las patillas exteriores y la circuitería interna del microprocesador. Su función principal es la de adaptar la señal eléctrica entre los valores necesarios para la placa base y los que se utilizan internamente. También se encarga de llevar a cabo lecturas y escrituras en la memoria y es capaz de utilizar ráfagas para acelerar el acceso a la RAM.

UNIDADES DE EJECUCION DE ENTEROS

Estas dos unidades superescalares se encargan de realizar las instrucciones de programa de forma paralela, pudiendo llegar a procesar dos cada vez. Cada una de ellas cuenta con su propia unidad aritmético-lógica y utiliza una arquitectura pipeline de cinco etapas, lo que permite que varias instrucciones estén ejecutándose a la vez en diferentes etapas.

CACHE DE CODIGO Y DATOS

8 Kb para código y otros tantos para datos mantienen dentro del procesador las últimas posiciones de memoria a las que se ha hecho referencia, pues en el caso de que hagan falta de nuevo se ahorraría una lectura a la memoria externa. Además, existen dos cachés especiales llamadas TLB que aceleran la conversión de direcciones lógicas en direcciones físicas.

LECTURA Y DECODIFICACION

Esta parte va trayendo de memoria las siguientes instrucciones de programa que se van a ejecutar, de forma que se encuentren preparadas cuando las unidades de ejecución las requieran. Las unidad de decodificación divide cada instrucción en sus componentes básicos: código de instrucción, operandos y modos de direccionamiento.

PREDICCION DE SALTOS

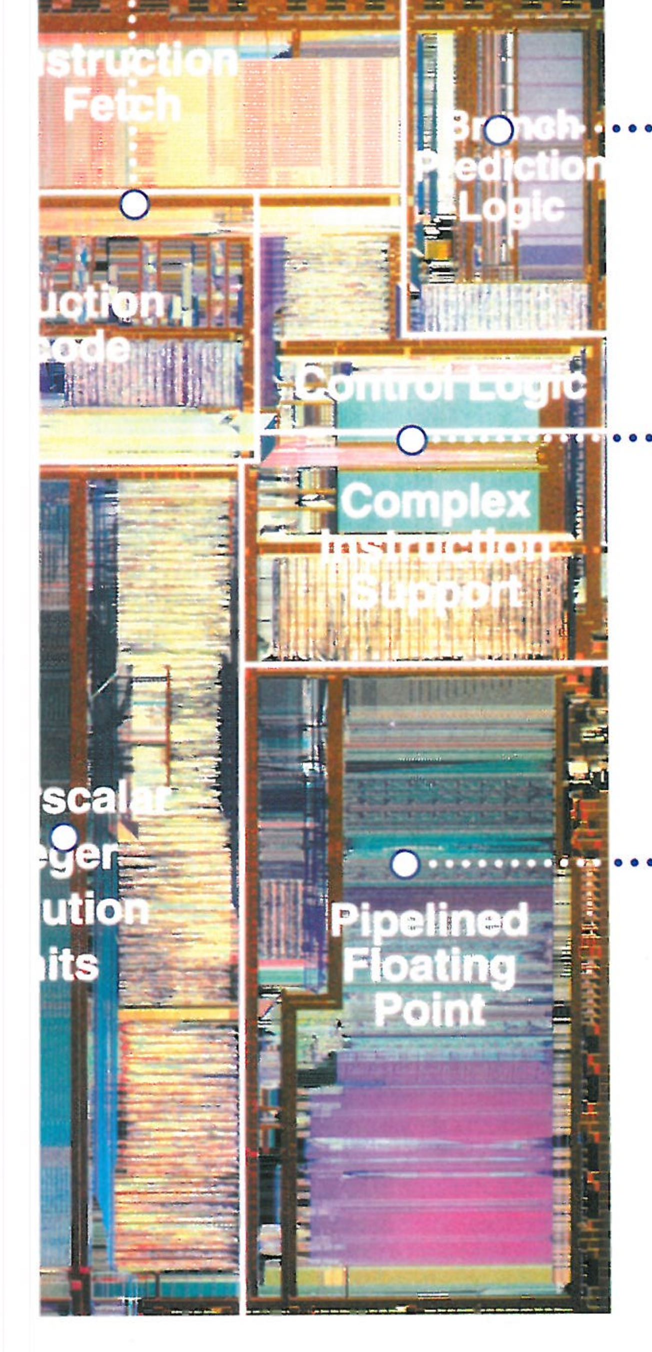
Cuando se detecta una instrucción de salto condicional, intenta predecir el camino que tomará el programa cuando llegue a ellas y le indica a la unidad de lectura que vaya leyendo instrucciones del destino más probable. La tasa de aciertos llega a superar el 80%, con el consiguiente impacto favorable en la velocidad global del procesador.

UNIDAD DE CONTROL

En primer lugar, las instrucciones del programa son subdivididas en los pasos que deben dar las partes internas del procesador para llevarlas a cabo. Estos pasos son enviados a la unidad de control, que es la que realmente se encarga de hacerlas llegar hacia sus destinatarios y controlar el flujo de datos dentro del microprocesador.

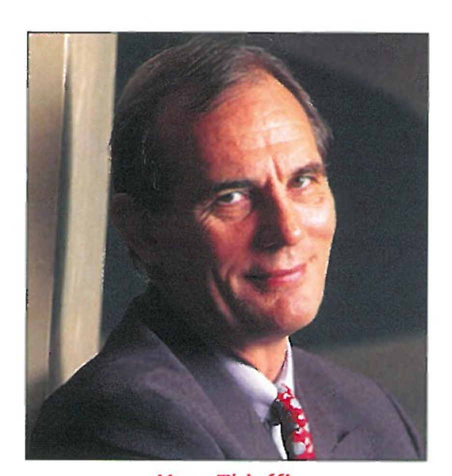
UNIDAD DE COMA FLOTANTE

Es el equivalente al coprocesador matemático que se añadía a los primeros modelos de la familia x86, sólo que al ir integrado dentro del procesador consigue una velocidad muy superior. Además, el Pentium utiliza un nuevo diseño en pipeline, lo que multiplica por cinco la velocidad de las operaciones en coma flotante con respecto a un 486.



El constante abaratamiento de los componentes informáticos también afecta a los procesadores, y el 486 que dominaba el mercado se ha visto sustituido por el Pentium, un procesador mucho más rápido, no sólo gracias a su mayor velocidad de reloj, que llega hasta los 200 MHz, sino también a causa de la aplicación de nuevas mejoras internas que aumentan considerablemente el rendimiento general. Un bus de datos de 64 bits, una unidad doble de ejecución de instrucciones, caché de código y datos separadas, predicción de saltos, una unidad de coma flotante más optimizada y la introducción del bus PCI son características que contribuyen a que el nuevo Pentium dé el mayor salto de toda la historia de la familia x86 en lo que a velocidad se refiere.





Yves Thieffine
Director general de Acer Computer para el Sur de Europa

Daniel Martín

Somos distribuidores

Acer Computer es uno de los más importantes fabricantes de ordenadores personales. Su director para el Sur de Europa visitó recientemente España, y Super PC pudo hablar con él sobre los últimos productos y los planes de futuro de la empresa.



¿Qué diferencia a las empresas taiwanesas y a Acer de los grandes fabricantes de PC americanos y europeos?

Acer empezó a operar en 1976 como fabricante de componentes. Esta actividad se ha ido ampliando y ahora somos una compañía con oficinas en 28 países y más de 13.000 empleados en todo el mundo, que, además de producir una amplia gama de productos informáticos, también los distribuye. Y esto es precisamente lo que nos diferencia de la mayoría de empresas norteamericanas, que suelen centrar sus esfuerzos en comercializar o fabricar sus componentes, pero no en ambas cosas a la vez. Tampoco nos podemos comparar con otros fabricantes taiwaneses del sector, que mantienen la política de vender sus productos por el mundo sin desarrollar un canal de distribución adecuado. Nosotros, sin embargo, no solamente fabricamos y luego vendemos, sino que, además, nos preocupamos de que la marca Acer sea conocida en todos los mercados y, muy especialmente, por el consumidor final.

¿Cuál es la oferta de productos de Acer en estos momentos?

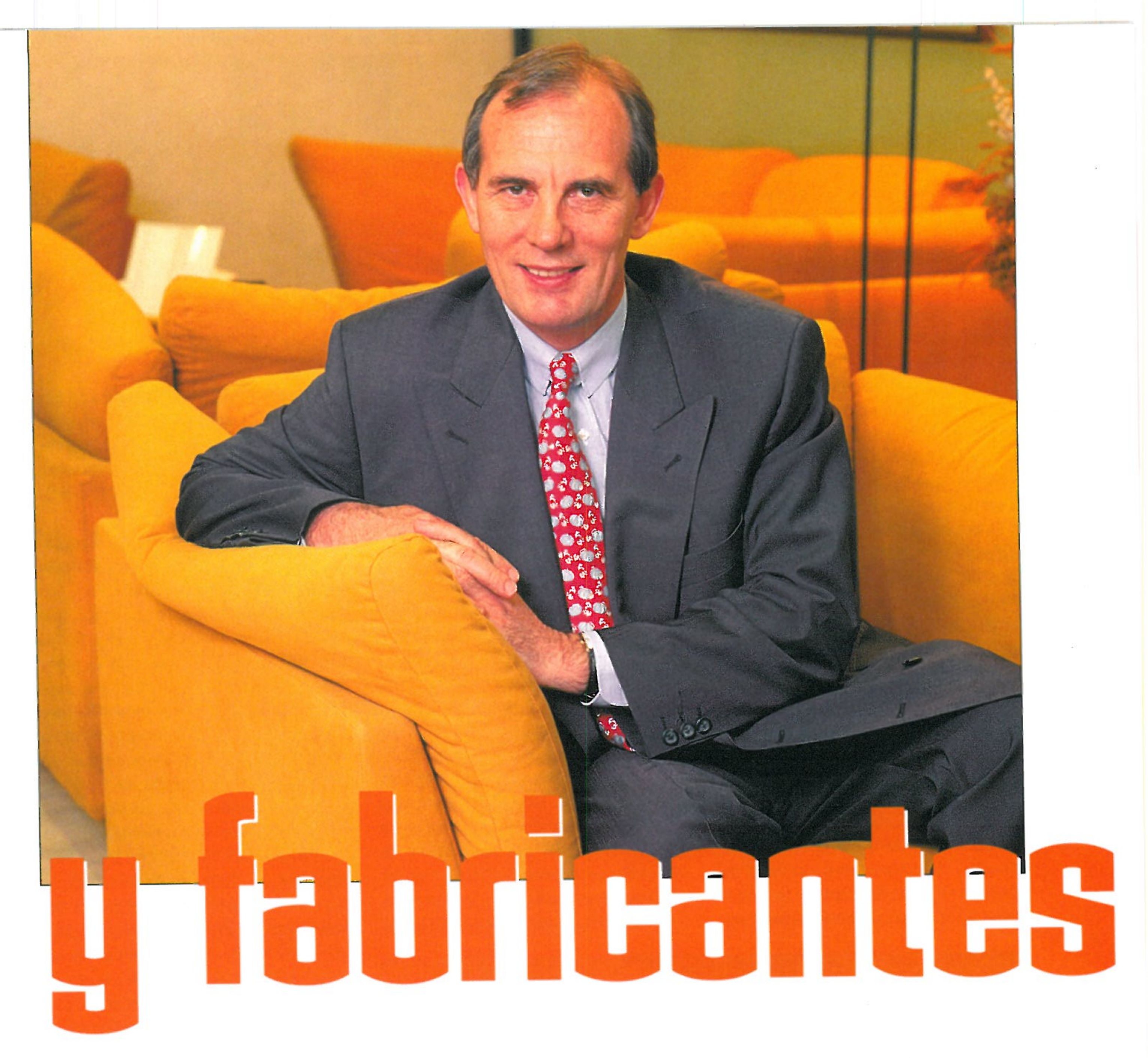
Actualmente, nuestra oferta de productos acabados engloba una amplia gama de ordenadores personales, que abarca desde equipos basados en procesadores 486 hasta PC dotados del chip Pentium Pro. En cuanto a componentes, Acer dispone de circuitos integrados de aplicación específica (ASIC), memorias DRAM, placas base y tarjetas de vídeo. El 50 por ciento de los componentes que producimos llevan la marca Acer, mientras que los restantes van destinados a otros fabricantes.

¿Qué volumen de negocio movió Acer en 1995 y cuánto espera facturar en 1996?

El pasado año el grupo Acer obtuvo unos ingresos cercanos a los 7.500 millones de dólares (unos 700.000 millones de pesetas), lo que representó un incremento del 70% respecto a los dos ejercicios anteriores. Durante 1996 esperamos crecer entre un 40 y un 50%, porcentaje que ya hemos superado en el primer trimestre del año.

¿Cómo se reparte la facturación por áreas geográficas y por productos?

Nosotros diferenciamos claramente tres zonas geográficas, EE UU, Taiwan y Europa, y una cuarta menos precisa que englobaría fundamentalmente a los países de economías emergentes. El 35 por ciento de nuestros ingresos provienen de estas naciones, mientras que el resto de las ventas las realizamos en EE UU (40%), Europa (18%) y Taiwan (7%). Si desglosamos la facturación por productos, la práctica totalidad correspondería a las ventas de PC y periféricos, pues las memorias y los ASIC apenas representan un mínimo porcentaje.



y fabricantes

En el área de PC, ¿hacia qué mercados se dirige más Acer?

Acer dispone de una gama muy amplia de ordenadores personales que incluye desde modelos de precios asequibles para usuarios domésticos, hasta sistemas multiusuario y multiprocesador, pasando por equipos de oficina. Todas estas familias de productos están disponibles en España. De cara al mercado español, y contestando más concretamente a su pregunta, nuestra estrategia se orienta sobre la base de dos líneas de actuación que pasan por centrarnos más en los grandes clientes, que requieren PC multiusuario, sin desatender a los usuarios que demandan equipos de gama baja y media.

¿A qué obedece el lanzamiento de la nueva gama Acer Basic y cuáles son las ventajas que ofrece este equipo frente a los denominados "ordenadores de red"?

Con Acer Basic pretendemos ir hacia un mercado claramente segmentado y muy específico, aunque vamos a tener mucho cuidado a la hora de lanzarlo en los distintos países donde estamos presente. En este sentido, consideramos prioritario que el país en cuestión disponga de la infraestructura necesaria para poder comercializarlo. De ahí que EE UU sea el mercado que hemos elegido para empezar, aunque posteriormente se irá lanzando en otros países, una vez que consideremos que están maduros para este producto, que apenas llega a costar 500 dólares. El Acer Basic es un ordenador personal de propósitos limitados, pero muy enfocado a satisfacer las necesidades que demanda el mercado doméstico. Aunque ha sido pensado para facilitar el acceso a Internet, ofrece también todas las funcionalidades propias de un PC con sólo añadirle algunas opciones. Esta característica le diferencia claramente de los terminales de red de uso personal, ya que estos sistemas, conocidos también como Network Computer (NC), no son capaces de operar por sí mismos.

¿A qué se debe el cambio en el aspecto físico de los PC domésticos, como el Aspire?

El Aspire ha sido diseñado por los mismos que idearon el Apple hace diez años, pero teniendo muy en cuenta que se pudiera integrar con el mobiliario de cualquier hogar u oficina. De ahí que su novedoso color azulado haya sido estudiado para que pueda combinarse con la decoración de una vivienda particular. Para ello tuvimos presente sendas encuestas realizadas en EE UU y Europa, en las que quedó patente que las mujeres tienen una gran influencia a la hora de decidir qué ordenador comprar.

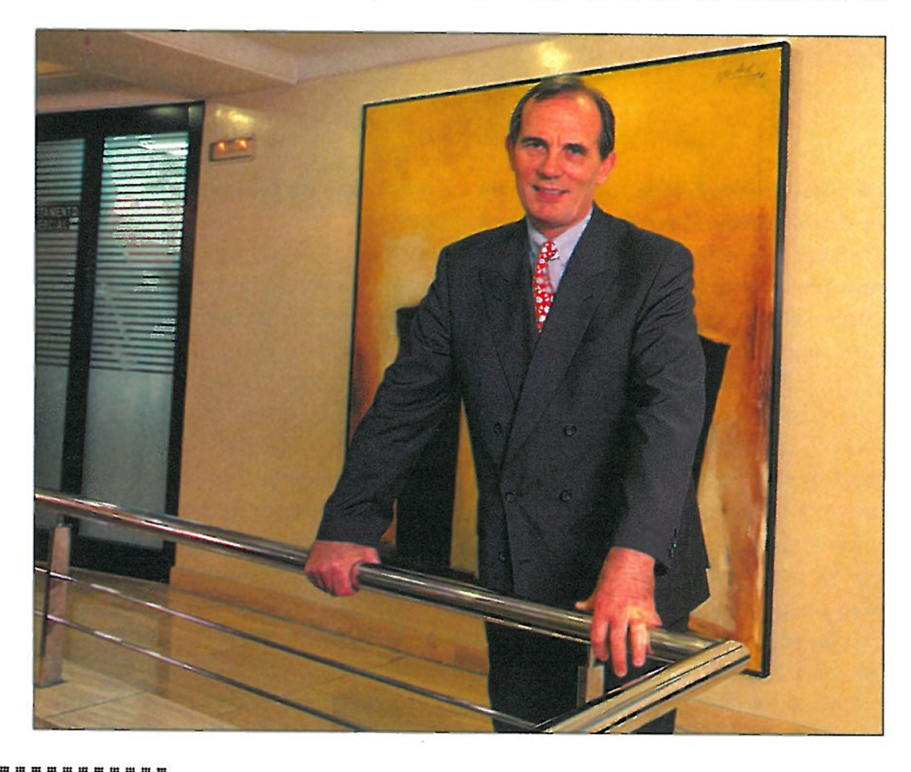
¿Cuáles son los planes de Acer para Europa?

En estos momentos, contamos con subsidiarias en Bélgica, Francia, Alemania, Austria, Noruega, Hungría, Italia, Dinamarca, Reino Unido, España y Holanda. En este último país está establecido el cuartel general de Acer en Europa. Todas estas filiales funcionan de forma autónoma y emplean a un total de 350 personas, de las cuales 60 trabajan en las oficinas establecidas en lo que denominamos Sur de Europa. En esta zona geográfica, que incluye Italia, Grecia, Portugal, Francia y España, Acer piensa invertir cerca de 12 millones de dólares. Esta importante cantidad de dinero servirá para potenciar las infraestructuras de las distintas filiales, aunque la mayor parte irá destinada a la construcción de una planta de montaje de PC en Francia, que se espera pueda entrar en funcionamiento antes de finales de este año.

Nuestro objetivo es convertirnos, antes de finales de año, en una compañía que facture cerca de 25 millones de dólares

¿Con qué infraestructura cuenta Acer en España y cuáles son los planes futuros para nuestro país?

Tenemos una filial denominada Acer Computer Ibérica. Esta empresa, constituida en septiembre de 1995, dispone de una única oficina en Barcelona y un total de diez empleados. De momento es suficiente, ya que no realizamos venta directa ni nos encargamos del mantenimiento de los equipos. Además, el hecho de que el mercado donde nos movemos tenga unos márgenes muy limitados, nos obliga a aumentar la productividad. De ahí que dentro de tres años no esperemos tener más de 15 personas empleadas. Durante sus primeros 16 meses de existencia, es decir, desde septiembre del pasado año hasta finales de éste, la filial española prevé facturar en torno a los 2.300 millones de pesetas, cifra que esperamos duplicar en 1997, como ha sucedido en otros países.



¿Qué pasó con el anterior director de Acer Computer Ibérica y cuándo van a nombrar uno nuevo?

Con el anterior director lo único que sucedió fue que decidió volver a EE UU una vez que hubo concluido la labor que se le encomendó, centrada en ayudar a establecer la filial española. Este hecho, que puede parecer en principio extraño, sucede con frecuencia en Acer, y no sólo cuando se trata de crear una nueva oficina en algún país. Por lo que respecta a la persona que va a encargarse de la dirección de la filial española, lo único que puedo decir es que hay dos candidatos, aunque la decisión final no se tomará antes del próximo 1 de julio. Los dos candidatos seleccionados –uno de ellos no es español, pero que habla castellano– son personas con una amplia experiencia en el sector informático y en el mundo del PC, en particular.

¿Cuáles son los objetivos de Acer de aquí al año 2000?

Nosotros no nos hemos planteado el reto de estar entre las cinco primeras compañías del ránking mundial, lo cual no es óbice para que actualmente seamos el séptimo fabricante mundial de PC, incluso el sexto, si consideramos a NEC y Packard Bell como una sola empresa. De cualquier forma, mi opinión es que esto no significa gran cosa; consideramos mucho más importante el objetivo de facturación que nos hemos marcado y que pasa por convertirnos en una compañía con unos ingresos cercanos a los 25.000 millones de dólares antes de finales de este siglo.

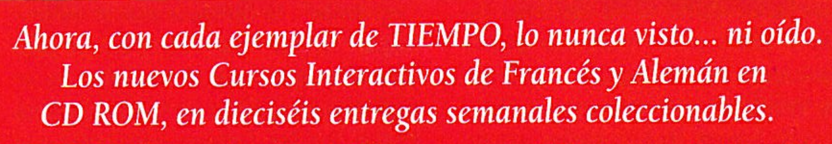
CON TIEMPO, AHORA LO NUNCA VISTO Y LO NUNCA OÍDO

CURSOS INTERACTIVOS CON RECONOCIMIENTO DE VOZ



ADEMÁS, CONSIGA GRATIS UN TELÉFONO MÓVIL DIGITAL DE AIRTEL COMPLETANDO LA COLECCIÓN





Y también tendrá descuento para adquirir un PC Multimedia de la gama Vectra 500 Pentium® de Hewlett-Packard.

Con la colaboración de



Airtel es una marca registrada de Airtel Móvil, S. A.



Un desinstal

Si tienes problemas con el arranque de Windows y no sabes a quién recurrir, más vale que estudies este informe. En él te explicamos por qué Windows se ralentiza con el paso del tiempo o por qué se reduce el espacio del disco duro día a día.

EL SERVIDOR TUCOWS, EN INTERNET, DISPONE DE DESINSTALADORES SHAREWARE COMO ESTA VERSION DE CLEANSWEEP PARA WINDOWS 95.

Uno de los grandes problemas de Windows ha sido siempre la instalación de aplicaciones. La norma es que, al instalar un programa, no sólo se copian ficheros a un nuevo directorio del disco duro; además, se quiera o no, se añaden archivos a los directorios y subdirectorios que cuelgan de Windows, e incluso se modifican valores en los ficheros de inicialización. Lo malo viene al ir a borrar físicamente del disco duro un programa. Lo primero que puede ocurrir es que eliminando los iconos de la aplicación y el directorio donde se había instalado, el asunto quede resuelto. Pero, ¿qué pasa con los ficheros huérfanos que se quedan en el directorio Windows y que fueron instalados por el programa? ¿O con las entradas de las secciones INI de los ficheros de inicialización? ¿Cómo saber cuáles son los archivos que pertenecen a una aplicación? Porque, en última instancia, siempre se puede abrir el Administrador de programas y quitar los ficheros agregados. Pero, ¿qué ocurre si borras sin querer un fichero perteneciente a una aplicación en uso?

Como resultado de lo anterior, quienes no saben de qué va el tema, observan estupefactos cómo se va restando espacio al disco duro, haciendo que la inicialización del sistema sea más lenta, pues Windows cree que esos programas que fueron desinstalados siguen estando ahí. Hay quienes practican la abstinencia y renuncian a probar nuevos programa. Sin embargo, resulta absurdo privarse del placer de probar algo nuevo, sabiendo que se le puede poner remedio.

La solución Windows 3.1

A sabiendas del problema de la instalación de aplicaciones en Windows, comenzaron a proliferar una serie de programas desinstaladores que seguían la pista de todos los archivos asociados a la aplicación que se quisiera eliminar. Estas herramientas utilizan, por lo general, dos métodos para conseguir su objetivo. El primero, conocido como "residente", te obliga a usar el desinstalador también para introducir un programa. Lo que hace, en realidad, es un rastreo para conocer en todo momento cuáles son los ficheros instalados por una aplicación y dónde se encuentran, controlando en una base de datos interna las modificaciones de los ficheros



de inicialización (formato INI). Cuando se pulsa sobre este programa residente se puede desinstalar un programa rastreado de entre una lista, sabiendo cómo debe comportarse y qué es lo que debe hacer.

El otro método de desinstalación ("no-residente") intenta borrar un programa sin haber conocido antes cuáles fueron las operaciones realizadas durante el proceso de instalación. Este método inteligente persigue el rastro de las aplicaciones Windows; aunque no es del todo fiable por razones más que evidentes: siempre queda algún fichero huérfano ante el que la herramienta se queda dudando

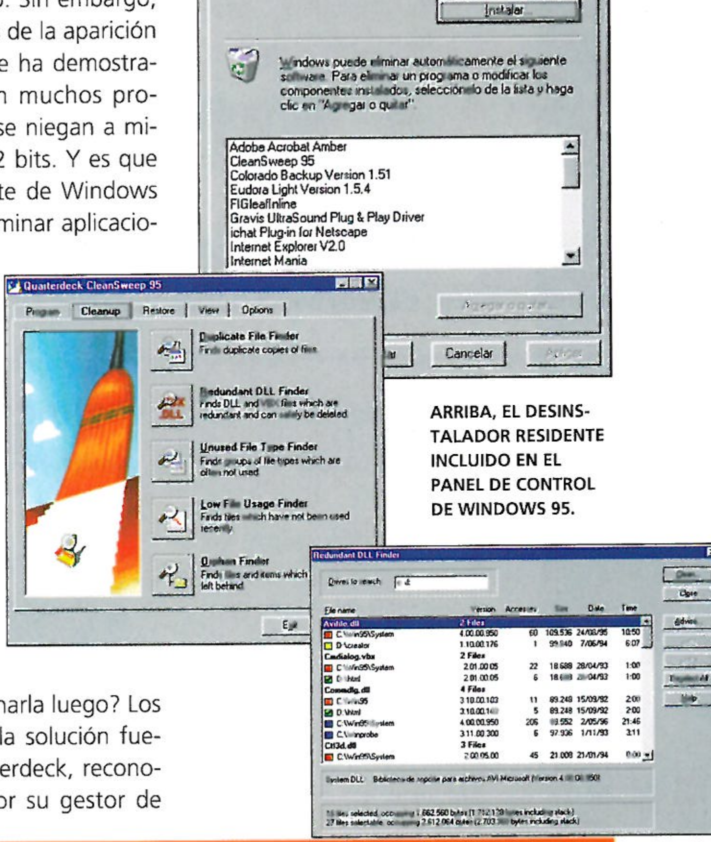
Durante el reinado de Windows 3.1, los desinstaladores no-residentes más populares fueron UnInstaller 2.0 y CleanSweep 1.0. Por su parte, los programas residentes con mejores prestaciones fueron WinDelete 1.0 y Magic Eye 1.3.

Y llegó Windows 95

Con la llegada de Windows 95 la cosa pareció normalizarse. Microsoft había aprendido la lección, y además no estaba dispuesta a permitir que programas de terceros hicieran las labores del sistema operativo de los 90. De modo que incluyeron una opción en el Panel de control del nuevo entorno para instalar y desinstalar cualquier aplicación de la forma más fácil posible, reconociendo automáticamente la unidad desde la que se instala el programa, y llevando el control de las huellas dejadas por él en Windows 95.

Pero la cosa se quedó en eso, ¡en las nuevas aplicaciones de Windows 95! El orgullo de Microsoft les llevó a pensar que el cambio a las nuevas aplicaciones de Windows 95 se produciría en un breve espacio de tiempo. Sin embargo, un año y medio después de la aparición del sistema operativo, se ha demostrado que todavía quedan muchos programas de 16 bits que se niegan a migrar a un entorno de 32 bits. Y es que el desinstalador residente de Windows 95 ¡sólo es capaz de eliminar aplicaciones de 32 bits específicas para este sistema operativo!

Como siempre ocurre, no tardó en sobrevenir un problema añadido. A saber: ¿qué hacer con los programas de 16 bits, especialmente pensados para Windows 3.1? Si te arriesgabas a instalar una aplicación de 16 bits, ¿cómo eliminarla luego? Los primeros en encontrar la solución fueron los chicos de Quarterdeck, reconocidos mundialmente por su gestor de memoria QEMM. Su desinstalador no-residente, el CleanSweep 95, está capacitado para desinstalar aplicaciones de 16 bits en Windows 95. A éste le han seguido otros clásicos de la anterior etapa que tampoco quisieron perder la oportunidad de hacerse con una porción del pastel. De este modo, UnInstaller 3.5 incorpora una tecnología propia, conocida como Smartlinks, que revisa los ficheros usados por cada aplicación de 16 bits. Magic Eye 2.0, por su parte, suma a sus otros dos competidores la oportunidad de realizar las desinstalaciones de aplicaciones de 16 bits en una red local que opere bajo Windows 95.



ARRIBA, EL DESINSTALADOR RESIDENTE INCLUIDO EN EL PANEL DE CONTROL DE WINDOWS 95.

Un desinstalador no sólo elimina el programa indeseado, sino que también sigue el rastro a los archivos asociados para borrarlos

Internet al rescate

El fabuloso mundo del shareware cuenta con algunos programas desinstaladores accesibles a todos de forma gratuita. El inconveniente está en cómo encontrarlos. Por suerte, desde la apertura de Internet, los cibernautas lo tienen fácil. Los programas CleanUp y Complete Program Deleter o una versión limitada de CleanSweep 95, se hallan en el servidor Tucows, cuya dirección es: <http://www.tucows.com>.



Tarjetas de vídeo PCI

Cómo lo ves

El sistema de bus local PCI se ha convertido en el dominante para los PC de última generación. Su transferencia de datos de 64 bits, el direccionamiento en 32 bits y la posibilidad de funcionar a altas velocidades lo hacen muy indicado para conectar periféricos que transfieran gran cantidad de datos, como es el caso de las tarjetas gráficas.

Dada la gran aceptación del bus PCI como sistema de conexión de periféricos en PC y Macintosh, todos los fabricantes de placas de vídeo disponen ya en sus catálogos de modelos de este tipo. Existe un amplio abanico de prestaciones y, por supuesto, de precios. Sin embargo, conviene tener en cuenta que las elevadas prestaciones del PCI cuando se aplica a gráficos propician que la gama más baja de tarjetas gráficas PCI sea equivalente a la que se consideraba alta hace apenas un año en los modelos para bus ISA. Este alto rendimiento se debe en principio a la mayor frecuencia de funcionamiento del bus PCI, así como a su mayor capacidad de datos (64 bits). Además, al utilizar el direccionamiento en 32 bits, se evita el antiguo límite de 64 Kb y es posible acceder directamente a la memoria gráfica, simplificando el trabajo de los programas.

Diamond Stealth 64 Video 2001

Fabricante: Diamond Multimedia

Distribuidor: Euroma Telecom
Infanta Mercedes, 83
28020 Madrid
Tel.: [91] 571 13 04

Precio: 24.854 pts. + IVA (1 MB)
33.626 pts. + IVA (2 MB)

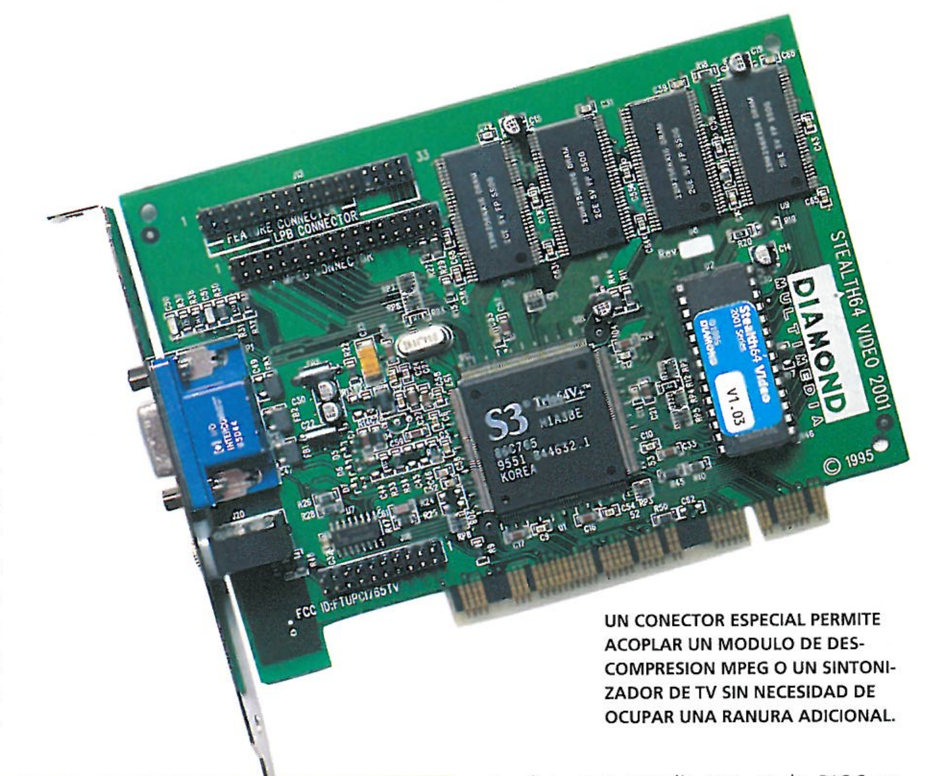
LA MATROX MILLENIUM PUEDE REPRESENTAR ESCENAS TRIDIMENSIONALES CON SOMBREADO DE GOURAUD Y Z-BUFFER.

Diamond Stealth 64 Video 2001

Basada en el nuevo controlador gráfico S3 TrioV+, esta tarjeta cuenta con versiones de 1 y 2 Mb de memoria EDO DRAM. Ambas pueden alcanzar la resolución máxima de 1.280 x 1.024 pixels, aunque la versión de 2 Mb muestra un mayor número de colores en los modos de alta resolución: en concreto 16 millones de colores en 800 x 600 y 65.000 en 1.152 x 864. La tarjeta incluye controladores para Windows en sus versiones 3.1, 95 y NT 3.51, así como para

El bus PCI permite un acceso más rápido a la memoria de vídeo y, además, con un ancho de datos de 64 bits

OS/2 y los programas de CAD de Autodesk y Microstation. Además, para Windows 3.1 se incluye un programa denominado InControl Tools que permite cambiar la resolución y el número de colores de la pantalla, el tamaño de las fuentes de caracteres, iconos y cursor del ratón, y reproducir archivos de sonido y de vídeo. El programa MPEG Arcade Player permite reproducir ficheros MPEG y compactos de Video-CD por software aprovechando las funciones de aceleración para este sistema de compresión. La tarjeta cuenta con un conector especial para un módulo de reproducción MPEG por hardware o uno de sintonización de televisión. Respecto al MPEG, se trata del decodificador Scenic/MX2 capaz de reproducir el formato MPEG-1 de audio y vídeo en tiempo real en un ordenador 486. A tal efecto, la tarjeta gráfica cuenta en su parte posterior con un conector de sonido para unos auriculares o para la entrada de línea de la tarjeta de sonido. Por otra parte el sintonizador de TV requiere un slot ISA adicional, admite los sistemas NTSC, PAL y SECAM, cuenta con tres fuentes de entrada de vídeo, decodifica teletexto y captura imágenes.



UN CONECTOR ESPECIAL PERMITE ACOPLAR UN MODULO DE DESCOMPRESION MPEG O UN SINTONIZADOR DE TV SIN NECESIDAD DE OCUPAR UNA RANURA ADICIONAL.

Las dos tarjetas incluyen programas especiales de reproducción de archivos MPEG y Video-CD por software

Matrox MGA Millenium

La amplia experiencia profesional de la compañía francesa Matrox se refleja en esta tarjeta gráfica, una de las más avanzadas que se pueden encontrar hoy. Cuenta con versiones de 2, 4 y 8 Mb de un tipo de memoria especial denominada Windows RAM, que consigue unas prestaciones similares a la RAM de vídeo, aunque con un precio muy inferior. En el caso de que no se desee añadir más memoria a la tarjeta gráfica, el conector de ampliación puede usarse para acoplar un módulo de digitalización de vídeo, uno de descompresión MPEG o uno de sintonización de TV. Las resoluciones que es capaz de mostrar varían desde los modos habituales de VGA hasta un máximo de 1.600 x 1.024 con 16 millones de colores. Al igual que sucedía con la otra tarjeta analizada, el número de tonalidades en cada resolución varía con la memoria: con 8 Mb se logran la máxima resolución con 16 millones de colores. El acelerador gráfico no sólo es efectivo en Windows, sino que también aumenta la velocidad de los programas basados en MS-DOS, algo que es de agradecer en los juegos. A este respecto, hay que añadir que en la BIOS se incluye la versión 2.0 del conocido driver VESA UniVBE, que cuenta con funciones que permiten a los programas de 32 bits mostrar gráficos de forma aún más efectiva. Además, la BIOS se encuentra contenida en una memoria de tipo flash, lo que permite ampliaciones futuras.

Lo más llamativo de esta tarjeta es su capacidad de representación en 3D, pues incorpora funciones de representación de escenas en tres dimensiones, con ocultación de superficies no visibles mediante Z-buffer, doble página y sombreado de Gouraud. Se incluyen controladores especiales para utilizar esta función 3D en programas como AutoCAD, Microstation CAD y Windows. Sin embargo, el modo de representación 3D requiere el triple de memoria de vídeo que uno convencional, lo que obliga a reducir el número de colores o la resolución en el caso de que no se cuente con la cantidad necesaria. Respecto a los controladores para Windows 95, cabe destacar su excelente integración en el sistema: todos los parámetros de configuración se añaden en forma de tres nuevas subcarpetas dentro del cuadro de propiedades de la pantalla. Además, en el CD-ROM que acompaña a la placa aparece un reproductor de MPEG por software, el juego Nascar Racing y el programa de animación 3DFX de Asymetrix.

Matrox MGA Millenium

Fabricante: Matrox

Distribuidor: Mitrol
Alfonso Gómez, 37, 3º
28037 Madrid
Tel.: [91] 327 32 20

Precio: 40.800 pts. + IVA

Eizo FlexScan F351 y T563



El sistema de visualización del ordenador se compone de dos piezas fundamentales: la tarjeta gráfica y el monitor. Ambas son importantes, y es un error disponer de una tarjeta gráfica excelente conectada a un monitor que no es capaz de mostrar el detalle necesario.

Para verlo claro



izo es una compañía japonesa cuyos productos más conocidos son los monitores, que gozan de un enorme prestigio a nivel mundial tanto por su calidad como por sus prestaciones. De los dos modelos analizados, uno, el F351, va orientado hacia el mercado doméstico, y el otro (T563) al profesional. Ambos comparten una serie de características, como el ajuste digital de la imagen, la pantalla plana antirreflectante, un funcionamiento no entrelazado... Sin embargo, como es obvio, el segundo modelo cuenta con un mayor número de posibilidades, más orientadas hacia una utilización más seria.

Eizo FlexScan F351

Gracias a su tamaño de 15 pulgadas con un punto de 0.28 es posible trabajar de forma cómoda en una resolución de 1.024 x 768 puntos que se muestra de forma no entrelazada y a una frecuencia de 85Hz.

El sistema de ajuste digital es muy simple. Dispone de un botón de selección para cada uno de los ajustes (aunque para acceder a los menos habituales es preciso utilizar combinaciones de dos botones) y de una rueda con la que variar su valor. En total hay espacio para 22 de estos modos, cifra más que suficiente para una tarjeta de vídeo Super VGA convencional. En el caso de que se supere esta cifra, el monitor borra de manera automática la configuración menos utilizada para hacer espacio a la nueva. Con objeto de facilitar el proceso, existe una función de ajuste automático. Esta calcula y memoriza los parámetros óptimos para el modo de vídeo que aparece en pantalla.

Entre los ajustes especiales están los de corrección de deformación trapezoidal, curvatura lateral e inclinación. Pero el más destacable, y el que marca la diferencia con respecto a otros monitores del mercado, es el ajuste de color. Con él se puede modificar las tonalidades que aparezcan en pantalla, siendo posible indicar los valores de corte y ganancia de cada uno de los colores fundamentales que conforman la imagen. Existe, por otro lado, un control independiente de subcontraste del color. El monitor almacena tres ajustes cromá-



EL HERMANO PEQUEÑO DE LOS MONITORES FLEXSCAN DE EIZO TIENE 15 PULGADAS Y ESTA PENSADO COMO COMPLEMENTO A UN ORDENADOR DOMÉSTICO.

Eizo FlexScan F351 y T563

Fabricante: Eizo

Distribuidor: Mitrol
Alfonso Gómez, 37, 3º
28037 Madrid
Tel.: [91] 327 32 20

Precio: 76.500 pts. (F351)
194.800 pts. (T563)

ticos, y es posible intercambiarlos en cualquier momento.

El sistema de ahorro de energía se basa en los estándares fijados por NUTEK y VESA y cuenta con dos modos de funcionamiento. En el primero de ellos, el monitor se coloca en modo de espera y su consumo baja hasta los 10 watios. Si transcurrido cierto tiempo sigue sin haber actividad en el ordenador, el aparato pasa al segundo modo de ahorro de energía; entonces se apaga completamente y consume menos de 5 watios. La pulsación de una tecla o el movimiento del ratón bastan para restablecer la imagen.

La proximidad de campos magnéticos, como altavoces u otros monitores, es uno de los factores que influyen en la calidad de imagen, provocando deformaciones o cambios en los colores. El tubo de imagen de este modelo lleva una protección contra estos campos magnéticos externos que alcanza hasta una distancia de 15 cm. Existe, por lo demás, un botón de desmagnetización (degauss) para el caso de que la calidad de color se haya visto afectada por alguno de estos factores.

LAS PRESTACIONES DE EIZO FLEXSCAN T563 HACEN DE EL UN MONITOR PARA PROFESIONALES.

Eizo FlexScan T563

Por sus elevadas prestaciones, la utilización de este modelo se orienta directamente hacia el mercado profesional. Su pantalla plana de 17 pulgadas tiene un tamaño de punto de 0.26 y acepta resoluciones de hasta 1.280 x 1.024 pixels en modo no entrelazado a una frecuencia de 80Hz. También puede mostrar resoluciones mayores si se baja la frecuencia de refresco. En el caso de que el monitor no fuese capaz de representar la imagen, mostraría un mensaje en pantalla indicando este contratiempo.

El sistema de ajuste de la imagen es similar al del modelo F351, aunque sólo existen botones para las funciones de tamaño y centrado; el resto se ha colocado en un menú especial que aparece en pantalla al pulsar un botón situado bajo la rueda de ajuste. Este menú dispone de funciones adicionales, como el ajuste de convergencia horizontal y vertical de la imagen y la reducción del efecto Moire (bandas de color que aparecen cuando existen fondos tramados en la imagen). Al igual que el modelo anterior dispone de protección magnética, recubrimiento antirreflejos y sistema de ahorro de energía.

En su parte posterior dispone, además del habitual enchufe VGA de 15 contactos, de cinco conectores tipo BNC de los utilizados por algunos sistemas de visualización profesionales. En el caso de que se utilice esta última opción de conexión, es posible conectar varios monitores en serie que mostrarán la misma imagen. Existe también un pequeño conector serie a través del cual se pueden controlar los diferentes parámetros de la pantalla mediante software desde el ordenador.

Los dos modelos comparten algunas prestaciones, como el ajuste digital y la pantalla antirreflectante, entre otras

ICL Indiana





El ICL Indiana, ordenador doméstico ya conocido por los lectores de nuestra revista, ha ampliado su gama con la incorporación de un sistema Pentium 120 que eleva el nivel de prestaciones un poco más respecto a la versión de 100 MHz. Diseñado sobre la base de un Pentium de 120 MHz de velocidad, el sistema incorpora 8 Mb de memoria RAM, un disco duro con una capacidad total de 540 Mb, tarjeta de sonido SoundBlaster 16, lector CD-ROM de séxtuple velocidad de la marca Mitsumi (el modelo FX600S), tarjeta gráfica Cirrus Logic de la gama 54XX con arquitectura PCI y un monitor de 14 pulgadas de alta resolución y baja radiación (ICL 140v). Además, incluye un transformador de corriente conectado a una ranura ISA para suministrar energía a los altavoces del sistema.

La placa de vídeo está integrada en la tarjeta principal, del mismo modo que



Todo lo que desees

Parece que el tiempo da la razón a quienes apostaron por los ordenadores domésticos. La principal cualidad de estos equipos es la de ser verdaderos sistemas multipropósito en los que la potencia y la facilidad de uso son los referentes inexcusables.

los puertos de impresora y comunicaciones. Quedan libres tres ranuras de expansión PCI (una de ellas compartida) y una ISA de 16 bits, si bien una de las salidas está ocupada por el transformador. No obstante, también es posible adquirir por separado un transformador externo y utilizarlo con los altavoces, de modo que todas las posibilidades de expansión estén a disposición del usuario y no haya que renunciar a una de las salidas.

Además del equipamiento puramente físico de la máquina, ICL ha tenido mucho cuidado en incluir una selección de programas que abarque la mayor parte de los campos de la informática personal. El Windows 95 está preinstalado, aunque el usuario tendrá que realizar los ajustes necesarios para adaptarlo a las características del equipo. Esta operación, dado el gran número de componentes que incorpora, puede dar lugar a una cierta confusión en los no experimentados, por lo que quizá sea necesario consultar en alguna ocasión con el servicio técnico de ICL. En cuanto a las aplicaciones, se incluyen herramientas de productividad como MS-Works, software de entretenimiento como Kick & Play o The Best of Entertainment Pack, y programas de gestión de elementos multimedia como el reproductor de películas MPEG Xing.

ICL Indiana

Fabricante: ICL

Distribuidor: ICL
Arturo Soria, 245
28033 Madrid
Tel.: [91] 384 81 00

Precio: 289.900 pts. (IVA inc.)



Un padre irrepetible en una serie excepcional. Así es el Fary. Así es MENUDO ES MI PADRE. Una telecomedia que está conquistando a las familias de toda España. Heredando el éxito de series que sólo se ven en Antena 3. La historia de un taxista entrañable, divertido y muy familiar. Una mezcla de ternura y buen humor que lo tiene todo. Personajes de película, peripecias increíbles y un protagonista que es todo un padrazo. No lo olvides. Los lunes en Antena 3 MENUDO ES MI PADRE. No hay otra serie igual.

Antena 3

LA TELEVISIÓN QUE QUIERES

HP Deskjet 600







Color para toda la familia

La necesidad de disponer de una impresora a color en muchos hogares es un hecho cada vez más palmario. Y también lo es la conveniencia de que la calidad de impresión vaya acompañada de un precio razonable. Pues bien, el modelo Deskjet 600 de la compañía Hewlett Packard cumple con los dos requisitos, al ofrecer la posibilidad de incorporar color a los sistemas domésticos por menos de 50.000 pesetas.

La compañía HP es el líder indiscutible del mercado de impresoras de inyección de tinta gracias a una amplia gama que le permite cubrir todas las posibles necesidades de sus clientes. Con el modelo que comentamos, se quiere ofrecer buena calidad a un precio reducido con la idea de que toda la familia pueda sacar provecho de él.

El producto ha sido diseñado originalmente como un sistema de impresión en blanco y negro. No obstante, con la simple sustitución del kit de color se convierte en el modelo superior Deskjet 600C, si bien también es posible adquirir este último directamente. En este caso, además del cartucho de color, el comprador recibe un paquete con 20 fuentes de diversos estilos.

La primera ventaja que Hewlett Packard destaca en esta impresora es la calidad de la tinta negra, que ofrece un contraste mayor de lo que es habitual, aunque esta característica que se pierde con la sustitución del cartucho por el de color. En efecto, en este caso, los tonos negros de las imágenes se consiguen a base de la combinación del azul, el amarillo y el rojo. También incide la compañía, al glosar las excelencias de su producto, en la tecnología de definición de líneas, que por medio de puntos de diámetro variable consigue evitar las clásicas "escaleras" que se producen al dibujar rectas en dirección oblicua. Aunque se trata de una característica importante de las impresoras de HP, muchos fabricantes han

Este modelo se transforma, con la simple sustitución del kit de color, en la impresora Deskjet 600C

desarrollado soluciones similares, por lo que en la actualidad es una prestación que hay que exigir en cualquier modelo, sea de la marca que sea. Finalmente, se destaca la posibilidad de alcanzar una resolución en blanco y negro de 600 x 600 puntos por pulgada, funcionalidad esta que no siempre se encuentra en modelos pertenecientes a su misma categoría; además, y en esto se supera a muchos sistemas de la competencia, se puede conseguir una resolución de 600 x 300 ppp.

La velocidad de impresión de esta máquina resulta suficiente para trabajar con ella en el hogar. En el modo más rápido, reproduce cuatro páginas por minuto en blanco y negro, y una si es en color. No obstante, cuando se desea la máxima calidad, el rendimiento se reduce bastante, con una velocidad máxima de una página por minuto en blanco y negro, y cuatro minutos por página en color.

Los resultados que se obtienen se encuentran en un nivel medio en cuanto a calidad se refiere, aunque mejoran mucho si se utiliza papel satinado especial. Además, el software de gestión de los colores (ColorSmart), incluido en el paquete, permite modificar una serie de parámetros como la intensidad, el brillo o el contraste, de modo que las impresiones sean más precisas. Por otro lado, el usuario deberá calibrar el monitor y definir perfiles de impresión en ciertos programas de diseño y de retoque fotográfico con objeto de conseguir una mayor idoneidad en los resultados finales.

La instalación de la impresora es muy sencilla, especialmente si se trabaja bajo el entorno Windows 95. Este sistema operativo reconoce la máquina y, tras informar de que se ha conectado un nuevo dispositivo, propone la actualización de los drivers de manera automática. Por desgracia, la máquina probada no incluía los controladores específicos de este aparato (circunstancia, por lo demás, advertida por el fabricante en una pequeña nota), por lo que hubo de ser configurada como una Deskjet 550C, con la que resulta totalmente compatible. Para configurarla bajo Windows 3.1, HP ha incluido tres disquetes en los que se entregan los controladores y el software de gestión de color. En los paquetes que se han puesto a la venta recientemente, este problema se ha solucionado, mientras que en la página web de HP se pueden localizar los drivers y descargarlos al sistema sin coste alguno.

Merece la pena mencionar también la gran capacidad de su bandeja de alimentación, que admite hasta un toral de 100 páginas de papel normal a la vez y es capaz de manejar hojas especiales, sobres, transparencias, tarjetas de visita y etiquetas.

HP Deskjet 600

Fabricante: Hewlett Packard Esp.

Distribuidor: Hewlett Packard
Ctra. N-VI, km 16,500
28230 Madrid (Las Rozas)
Tel.: [91] 637 00 11

Precio: 39.500 + IVA
7.930 + IVA (cartucho)





Java

El Futuro de la red

Ha sonado la hora de los programadores. Java implica la llegada de profesionales a Internet que mejorarán las páginas web con animaciones, sonidos, vídeos y entornos tridimensionales. Las ventajas se dejarán ver en forma de servidores más rápidos con mayor calidad.

Internet está remodelándose día a día. Desde la aparición de la World Wide Web en 1991, la integración multimedia de imágenes y texto fue muy bien acogida. La idea de los servicios WWW animó a otros a diseñar sus propios servidores web; así, esta vía de información fue creciendo poco a poco.

Todos los documentos o páginas hipertexto están escritos en lenguaje HTML. Este tipo de documentos contiene información específica de formato que sigue una estructura de comandos bastante sencilla.

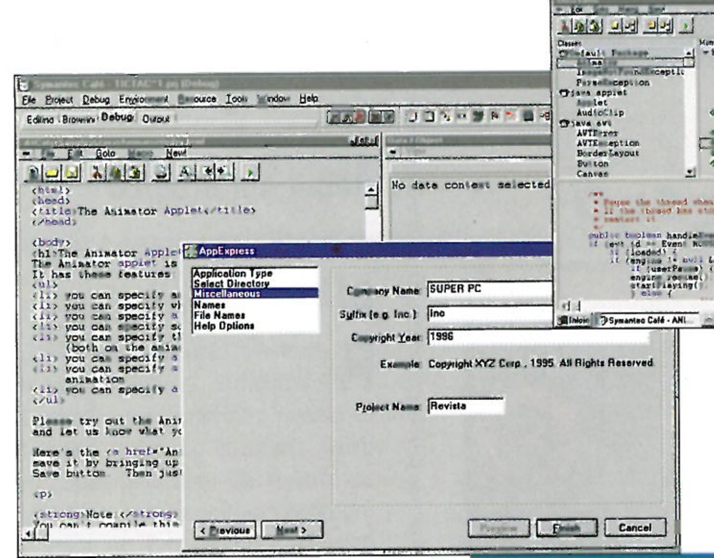
El código HTML se escribe directamente en ASCII, por poder ser tratado este lenguaje por cualquier tipo de ordenador. Sin embargo, el concepto multimedia en Internet se ha ido expandiendo con aplicaciones que permiten recibir y transmitir audio y vídeo en tiempo real. Esto se ha traducido en la incorporación de nuevas soluciones a los navegadores que dominan el mercado.

Los desarrolladores de NetScape 2.0 buscaron dotarlo con las nuevas prestaciones. No hacía mucho que se había anunciado WebSpace, el primer navegador VRML de la compañía Silicon Graphics. La tecnología Virtual Reality Modeling Language (VRML) fue concebida para crear mundos virtuales en una página web. VRML propone que el cibernauta pueda moverse por páginas con espacios tridimensionales. Como el lenguaje HTML sólo permite dos direcciones de exploración, el lenguaje VRML es capaz de introducir un tercer eje hacia adentro con el fin de que se produzca un movimiento tridimensional, muy propio de las aplicaciones de realidad virtual. NetScape 2.0 incorporó los llamados plug-ins, programas que por sí solos no funcionan, pero que, junto con NetScape, dotan a éste de nuevas funciones. NetScape puede leer páginas web creadas con VRML, si se ha instalado un plug-in apropiado, como WebFX o VR-Scout.

Pero todavía se podía ir más lejos. El año pasado, Sun Microsystems ideó la forma de desarrollar un lenguaje independiente que no fuera propietario, es decir, por el que no tuvieran que pagarse derechos de autor al diseñar páginas con él; que fuera un lenguaje plataforma, lo que permite que una página pudiera ser visualizada en diferentes tipos de ordenadores, sin ninguna adaptación especial, como venía

ARRIBA PUEDE VERSE LA PAGINA PRINCIPAL DEL SERVIDOR JAVA DE LA COMPAÑIA SUN MICROSYSTEMS.

Este lenguaje de programación orientado a objetos dota a cualquier navegador que lo soporte de nuevas capacidades



EL ASISTENTE (IZQUIERDA) PERMITE DESARROLLAR UNA PAGINA JAVA EN CUESTION DE MINUTOS.

ocurriendo con HTML, y, por último, que integrara todos los avances en materia de World Wide Web ideados hasta el momento, como las animaciones, vídeo, audio o espacios tridimensionales. Además, este nuevo lenguaje pondría fin al caos de páginas HTML. La sencillez de uso de HTML ha dado como fruto páginas mal diseñadas por usuarios novatos. Sun proponía un lenguaje unificado con páginas web más profesionales.

La construcción y estructura de Java hace que no sea apto para novatos y elimina, así, el problema de la proliferación caótica de páginas web



OTRO EJEMPLO DE JAVA: LAS IMAGENES CONFLUYE EN UN SCROLL DE DERECHA A IZQUIERDA.

Con estas premisas nació Java, un pseudolenguaje de programación, muy similar en estructura al C++, lo que da una idea de su construcción y estructura, no apta para cualquier usuario novato de la red. Java cuenta con un código de propiedades para cada objeto. Además, este código debe ser compilado, lo que implica que el cibernauta no puede verlo desde el navegador. Una página ejecutable es más rápida e impide la violación del sistema por manos indeseadas. Otro de los problemas de la red ha sido la plaga de hackers. La vulnerabilidad de las tarjetas de crédito que esto implicaba hizo que muchos servidores no se atreviesen a incorporar compras por correo electrónico.

Java es un lenguaje de programación orientado a objetos, interactivo, que dota a cualquier navegador que lo soporte de nuevas capacidades. De hecho, el rey de la red, NetScape, incorporó Java a su navegador (en su versión 2.0), sin necesidad de instalar un plug-in especial.

Java solventa algunos problemas de los actuales navegadores. Por ejemplo, cuando se activa un hiperenlace a un fichero que no pueda manejar el navegador, aparece un cuadro de diálogo que advierte que "el tipo de archivo es desconocido", lo que obliga a tomar una decisión, como guardar el archivo en nuestro ordenador para reproducirlo luego. Pues bien, supongamos el caso de un tipo de archivo, cuya imagen o secuencia de vídeo no pudieran ser visualizada por un programa auxiliar como Paint Shop Pro o el Reproductor multimedia de Windows 95, al no haber sido configurados adecuadamente. En este caso, Java actúa de forma inteligente, filtrando internamente el formato desconocido a otro que pueda ser interpretado por nuestro ordenador.

A estas posibilidades hay que añadir la rapidez de los servidores Java. Uno de los factores en contra del crecimiento de Internet es la saturación. Java está pensando para que el código de la página leída se ejecute directamente en la página de la máquina cliente del cibernauta que se conecta a un servidor. El resultado es mayor velocidad. Se ve claro que el futuro de Internet pasa por Java. Las empresas más importantes están apoyando la iniciativa de Sun, y es una cuestión de tiempo el que las páginas web se escriban en este lenguaje.

Quien quiera conocer más detalles sobre el lenguaje Java, probar algunos videojuegos en tiempo real o ver algunas demos, no tiene más que conectarse a <http://java.sun.com>.



avances

Puro arcade americano

7th Level

Continuando con la estela marcada por su anterior Beast&Beast, los programadores Arcade America le están dando los últimos toques para que disfrutemos de un arcade de plataformas, pero con la particularidad de que está hecho a base de dibujos animados bastante divertidos y con un desarrollo como para volverse loco. Resulta que el protagonista del juego deja poco menos que por los suelos a un lirón en un campeonato de sueño, pues, una vez dormido, ya podéis poneros a su lado a tocar la batería que ni se entera. Bueno, el caso es que ha sucedido algo que debe saber, y sus amigos por más que lo intentan no consiguen despertarle. Hasta el momento en que uno de ellos tiene la genial idea de colocar una carga explosiva a su lado para "espantarle" el sueño. Al tal individuo se le ha ido un poco la mano y a consecuencia de la explosión ha hecho que prácticamente desaparezca el estado de California. Una vez despierto el protagonista, presa del terror por lo que está viendo, decide ir en busca de sus amigos, los cuales como consecuencia de la explosión han ido a parar cada uno de ellos a un rincón distinto de todo el territorio nacional de los Estados Unidos en una carrera contra el reloj.



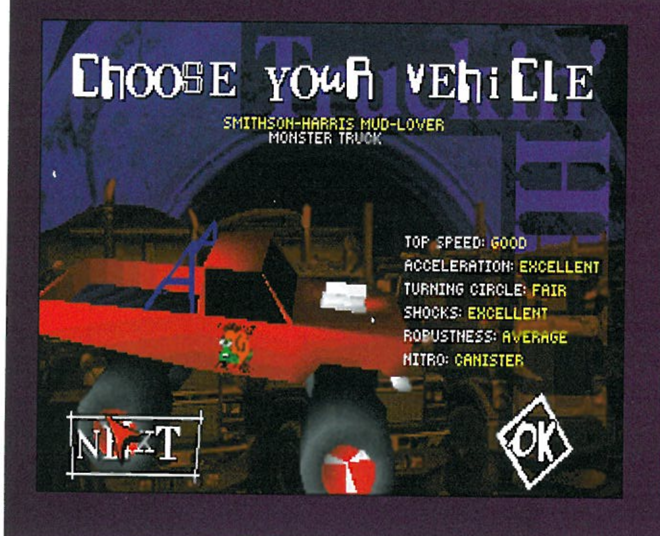
índice

Rebel Act Studios

Blade

Rebel Act Studios, junto con Friendware, su distribuidor en España, nos traerá muy pronto lo que será uno de los juegos de acción en 3D más avanzados del momento debido a una tecnología revolucionaria. Se trata de Blade un juego al estilo Doom que nos sumergirá en un mundo tridimensional inspirado en la oscura, fantástica y siempre misteriosa Edad Media. El desarrollo de Blade pretende ser algo mas complejo que, por ejemplo, el del Duke Nukem 3D. El juego es una mezcla de arcade y aventura en uno solo donde el jugador, además de combatir con poderosas armas, deberá de usar su capacidad de raciocinio.





Domark

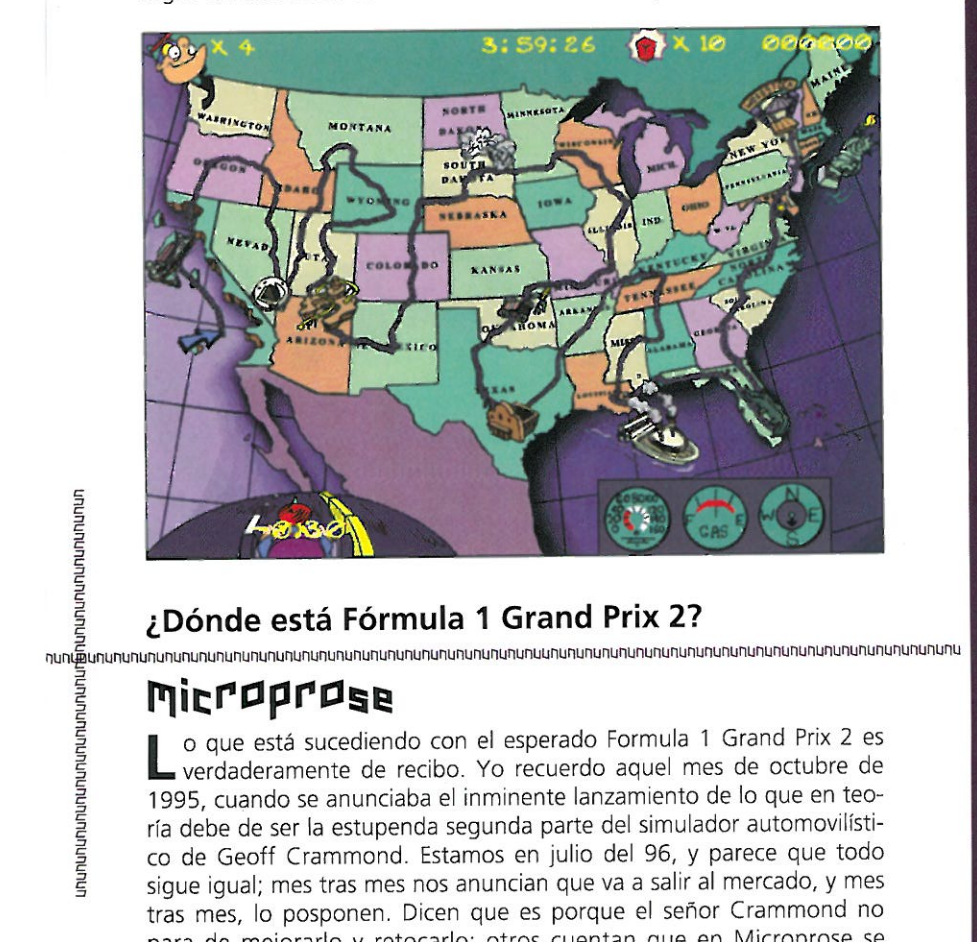
Big Red Racing

A estas alturas se podría decir que pocas cosas nos pueden impresionar en lo que a juegos de coches se refiere. Por ello los programadores buscan hacer un juego técnicamente perfecto que cuente con un desarrollo original y divertido. Una prueba de ello es este Big Red Racing de Domark, que muy pronto estará en la calle y que cuenta con una calidad técnica tan buena como su desarrollo. Cada circuito es todo un entorno virtual sin límites. Pero lo mejor de todo, son los vehículos que tendremos que utilizar para tomar parte en las competiciones, que pueden ser desde un fuera borda, hasta un extraño buggie playero, pasando por un tractor...

Bethesda Softworks

PBA Bowling

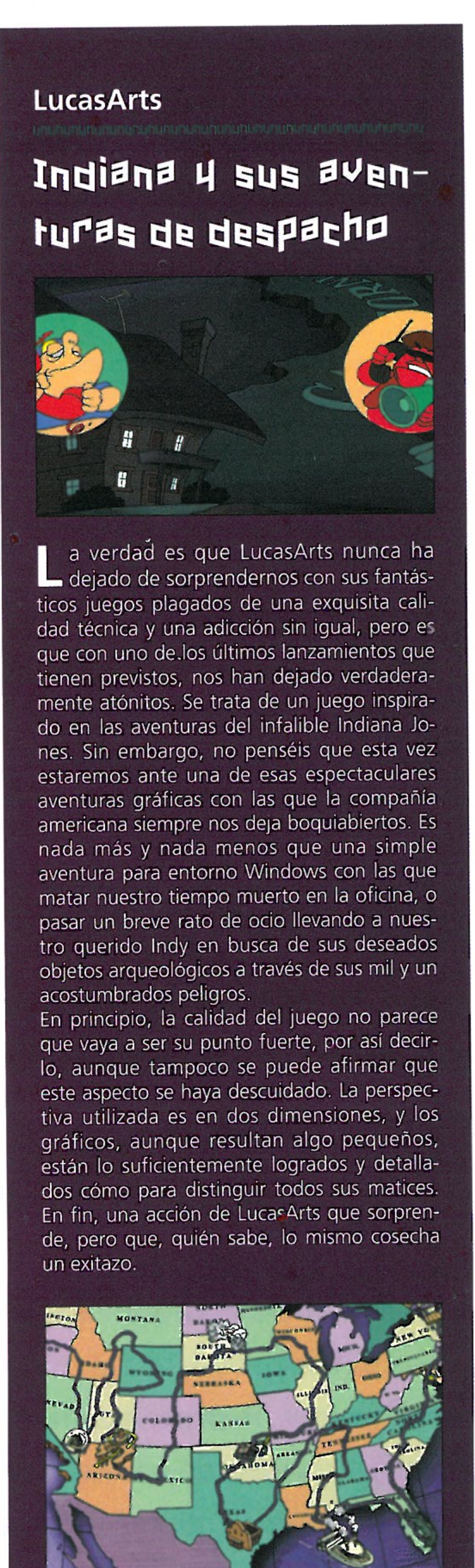
Prepárate para coger tu bola y dispónte a tomar parte en uno de los deportes favoritos de América, y que en España también cuenta con cada vez más adeptos, de la mano de Bethesda Softworks y su PBA Bowling. Este juego de bolos nos hará tomar parte en el campeonato nacional PBA de Bowling americano, organizado cada año por la Professional Bowlers Association. En él tendremos que codearnos con los mejores jugadores del mundo en esta especialidad, para hacer pleno tras pleno y conseguir el ansiado trofeo. El programa está siendo diseñado para correr bajo Windows 95, aunque no se descarta que en el mismo CD se incluya la correspondiente versión para MS-DOS. Pero sea cual sea el sistema operativo, seguro que sabrá transmitirnos toda la emoción de este deporte para muchos, y hobby para otros, que a pesar de su simplicidad encierra dentro de sí una gran técnica para conseguir de una tirada derribar todos los bolos de la pista.



¿Dónde está Fórmula 1 Grand Prix 2?

Microprose

Lo que está sucediendo con el esperado Formula 1 Grand Prix 2 es verdaderamente de recibo. Yo recuerdo aquel mes de octubre de 1995, cuando se anunciaba el inminente lanzamiento de lo que en teoría debe de ser la estupenda segunda parte del simulador automovilístico de Geoff Crammond. Estamos en julio del 96, y parece que todo sigue igual; mes tras mes nos anuncian que va a salir al mercado, y mes tras mes, lo posponen. Dicen que es porque el señor Crammond no para de mejorarlo y retocarlo; otros cuentan que en Microprose se están pensando lo de sacar el producto con licencia oficial de la FIA, debido a la exorbitada cantidad que está pide por los derechos. El caso es que por una razón u otra, la fecha de lanzamiento del programa de Microprose sigue siendo toda una incógnita. A ver si al final vamos a tener que recurrir a algún santo del volante para que solucione este angustioso affaire.



LucasArts

Indiana y sus aventuras de despacho

La verdad es que LucasArts nunca ha dejado de sorprendernos con sus fantásticos juegos plagados de una exquisita calidad técnica y una adicción sin igual, pero es que con uno de los últimos lanzamientos que tienen previstos, nos han dejado verdaderamente atónitos. Se trata de un juego inspirado en las aventuras del infalible Indiana Jones. Sin embargo, no penséis que esta vez estaremos ante una de esas espectaculares aventuras gráficas con las que la compañía americana siempre nos deja boquiabiertos. Es nada más y nada menos que una simple aventura para entorno Windows con las que matar nuestro tiempo muerto en la oficina, o pasar un breve rato de ocio llevando a nuestro querido Indy en busca de sus deseados objetos arqueológicos a través de sus mil y un acostumbrados peligros.

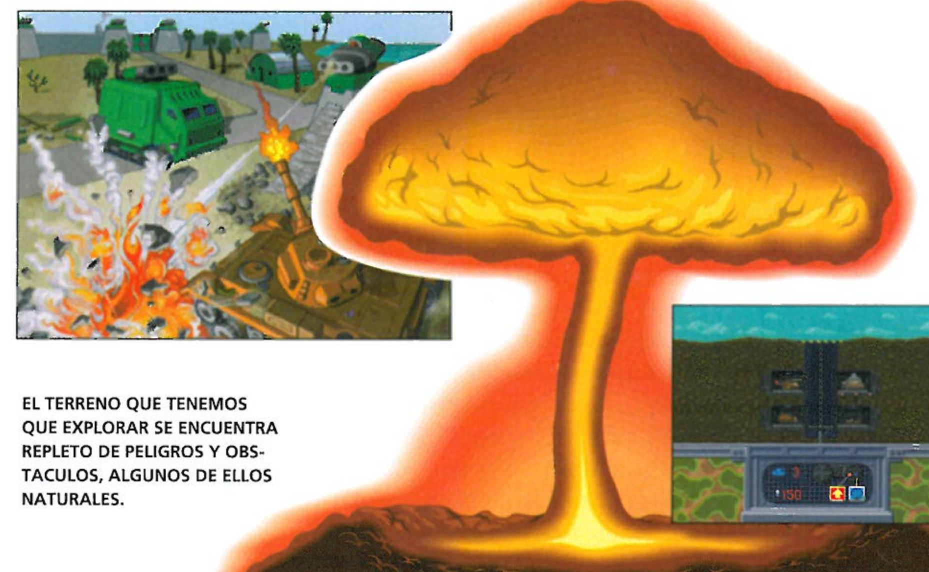
En principio, la calidad del juego no parece que vaya a ser su punto fuerte, por así decirlo, aunque tampoco se puede afirmar que este aspecto se haya descuidado. La perspectiva utilizada es en dos dimensiones, y los gráficos, aunque resultan algo pequeños, están lo suficientemente logrados y detallados cómo para distinguir todos sus matices. En fin, una acción de LucasArts que sorprende, pero que, quién sabe, lo mismo cosecha un exitazo.

Return Fire

¡Fuego a discreción!

Señalemos, para empezar, que Return Fire es un producto que no ha nacido diseñado especialmente para ordenadores; antes bien, se trata de una adaptación a los PC compatibles de un programa de entretenimiento que ya había visto la luz el año pasado para la videoconsola 3DO. Dicho esto, añadamos que el resultado final de esta versión para ordenadores ha superado con creces las exigencias del formato consolero.

Este superadictivo arcade bélico nos propone subirnos a bordo de una serie de vehículos de combate para aventurarnos en un tortuoso escenario plagado de trampas y más trampas y defendido por una única fuerza que nos pondrá bastante difícil el llevar a cabo nuestro objetivo, que no es otro que hacernos la bandera enemiga. Cuatro son los vehículos que hemos de manejar para llevar a buen puerto este cometido, si bien sólo tres de ellas son propiamente máquinas de combate. Echemos un vistazo a la dinámica de este trepidante juego para ver por qué ocurre esto.



EL TERRENO QUE TENEMOS QUE EXPLORAR SE ENCUENTRA REPLETO DE PELIGROS Y OBSTACULOS, ALGUNOS DE ELLOS NATURALES.

El sistema de visión que se emplea en un arcade es considerado ya tan relevante como sus gráficos, la jugabilidad o el sonido. Esta importancia es tal que incluso a los programas de este género se les ha llegado a calificar, independientemente de que sean de plataformas, de lucha o de disparos, como arcades de desarrollo vertical, isométrico, horizontal, bidimensional, etc. El título que os presentamos tiene, entre otros, el rasgo curioso de combinar todos estos puntos de mira para ofrecer con todo detalle la acción que encierra.

Nada más arrancar Return Fire, nos hallamos situados en una base subterránea. En este escenario se encuentran estacionados nuestro helicóptero y carro de combate, la tanqueta lanzamisiles y un jeep que carece absolutamente de armamento y que, por ello, resulta bastante vulnerable. Comienza nuestra



AUNQUE CONTAMOS CON UN NUMERO LIMITADO DE VIDAS, EL HECHO DE PODER REPARAR NUESTROS VEHICULOS CUANTAS VECES SEA NECESARIO AMINORA ESTE PROBLEMA.

misión cogiendo indistintamente cualquiera de las tres primeras máquinas de guerra. Una vez hecha la elección, una plataforma se encarga de llevarnos a la superficie ya instalados en nuestro vehículo de ataque hasta los topes de combustible y armamento. Ponte cómodo y relájate. Pero no demasiado, pues a partir de entonces empieza una odisea por el campo de batalla hasta que des con el edificio principal, es decir, aquel en el que está ondeando la bandera del adversario que has de capturar. Después de reducir el cuartel general enemigo a un montón de escombros, tienes que regresar a la base para ponerte ahora al volante del jeep. Con él, debes regresar al edificio principal del adversario, recoger la bandera y volver a refugiarte en tu base. Unicamente de este modo se dará por cumplida la misión.

Pero la cosa no es tan fácil como este resumen parece indicar. Las fuerza enemigas harán que tu aventura no sea lo que se dice un paseo campestre. El terreno está plagado de minas, hay torretas que te dispararán a poco que asomes el morro y soldados prestos a echársete encima cuando menos te lo esperas y, que dicho sea de paso, puedes convertir en un amasijo de intestinos pasándoles por encima con tu vehículo. Añadamos a esto que, en las últimas misiones, el adversario cuenta con un refuerzo mortífero: helicópteros de ataque. En ocasiones, la naturaleza parece haberse aliado también con los malos. Ríos, rocas y árboles se interponen en tu camino. No tengas reparo en dejar por un momento a un lado tus sentimientos ecologistas (la guerra es la guerra) y dispara contra ellos: los arboles se tronchan y las rocas saltan en pedazos. Antes de lanzarte a la captura de la bandera, asegúrate de no haber dejado ningún enemigo con vida ni ninguno de sus puestos operativo. Los jeeps, como apuntamos al principio, son en extremo vulnerable, y apenas un par de disparo bastan para dejarlos fuera de combate. Como contrapartida, se mueven a una velocidad endiablada, lo que no siempre es una ventaja. En efecto, no es nada difícil que perdamos el control y acabemos en el fondo de un río, por ejemplo.

La sincronización de los puntos de vista con los movimientos del vehículo permiten calificar a este sistema de inteligente

PROCURA NO DEJAR NI RASTRO DEL ENEMIGO ANTES DE LANZARTE EN POS DE SU BANDERA.

Hay un número limitado de unidades de cada uno de los vehículo que conforman nuestra dotación. Todos ellos cuentan con una cantidad de vidas determinada que son con las que contamos tanto para completar las misiones como para acabarnos el juego. Sin embargo, durante el desarrollo de la partida podemos reparar los daños sufridos. Esto nos permite, por ejemplo, comenzar con un helicóptero, bombardear con él unos cuantos edificios y defensas enemigas y, en cualquier momento, bien porque así nos apetezca o porque nuestro helicóptero este bajo de gasolina y armamento o se halle muy deteriorado, retornar a la base subterránea para recargarlo y hacer que lo arreglen. Pero también podemos dejarlo aparcado y ponernos al mando

de cualquiera de los otros vehículos de asalto para seguir con la misión. De este modo, al poder reparar nuestras máquinas cuantas veces sea necesario, resultará prácticamente imposible que nos quedemos sin vidas; a poco que andemos con ojo y actuemos rápido, éstas serán infinitas.

Ya hemos comentado la gran versatilidad del programa en lo que a las posibilidades de visualización se refiere. Esa mezcla de planos (dos y tres dimensiones, vistas isométricas, zooms de alejamiento y acercamiento, etcétera) es uno de los mayores atractivos del juego y hará que no perdamos ni un solo detalle de este frenético arcade. Desde luego, con este sistema no podemos quejarnos de que resulta imposible atacar tal o cual objetivo por falta de una buena visibilidad o porque determinado obstáculo o ángulo de visión nos impida contemplar adecuadamente el campo de acción. En todo momento tendremos la perspectiva optima, sincronizada a la perfección con los movimientos del vehículo que estemos manejando, por lo que este sistema podría calificarse de inteligente.

CUANDO ESTES MUY MACHACADO, NO DUDES EN VOLVER A LA BASE PARA ARREGLAR LOS DESPERFECTOS Y VOLVER AL ATAQUE.



Pero si este detalle ya hace que Return Fire sea un producto sobresaliente, no hablemos ya de su sonido, que es tanto o más excepcional que su apartado gráfico. Lo destacable, aparte de la extraordinaria calidad Dolby Surround de la banda sonora y de los demás efectos, es la forma en que los desarrolladores del CD-ROM han sabido conjuntar composiciones de grandes compositores de música clásica como Verdi, Wagner, Handel o Rossini, por citar sólo algunos nombres célebres. Resulta sorprendente ver (mejor sería decir escuchar) como se ensamblan incesantemente todas y cada una de las piezas interpretadas con la acción que está desarrollando cada uno de los vehículos y, sobre todo, la forma en que los efectos sonoros se coordinan entre sí.

En lo que se refiere a su jugabilidad, ¿qué deciros? Estamos ante un fantástico arcade bélico con una dificultad ajustadísima que no desesperará a los menos hábiles y que agradará enormemente a los amantes de los grandes retos. Pero si lo que deseáis es el no va más, probad a jugar en modo Tournament contra otro contrincante humano a pantalla partida y comprobaréis entonces lo que es adicción en su estado más puro e indómito. Return Fire es un juego donde se ha producido una especie de cruce entre Desert Strike y Jungle Strike, pero que está dotado de una personalidad propia que lo convierte casi en un original e innovador arcade altamente recomendable. En una palabra: indispensable.

La banda sonora incluye piezas de grandes compositores de música clásica muy bien insertadas en la acción



LOS JEEPS SON MUY DEBILES ANTE LOS PROYECTILES ADVERSARIOS. NO LOS DESPERDICIES: SON ESENCIALES PARA CUMPLIR LAS MISIONES.

Return Fire

Arcade

Fabricante: Prolific/Silent Software

Distribuidor: New Soft. Center Com.
Tamarit, 115
08015 Barcelona
Tel.: [93] 424 17 03

Precio: 7.990 (IVA inc.)

Memoria RAM: 8 Mb

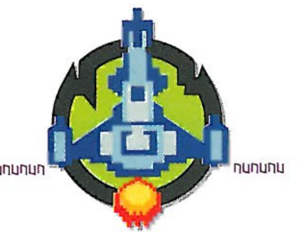
Soporte: CD-ROM

Disco Duro: 430 Kb

Gráficos: VGA/SVGA

Procesador: 486 DX4/100

Puntuación: 92

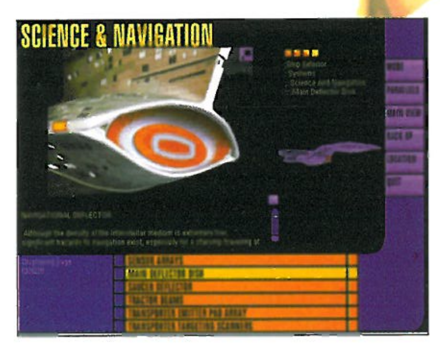


En los confines de la galaxia

Los Trekkies están de enhorabuena, ya que la firma Simon&Schuster, en colaboración con la productora cinematográfica Paramount, ha sacado al mercado un título que se convertirá en un producto indispensable. Se trata de Star Trek Klingon, un paquete donde se integran una película interactiva y una extensa biblioteca que contiene todo lo relacionado con la famosa saga.



En 1965 apareció en las pantallas de los televisores el primer capítulo de una serie llamada Star Trek. Por entonces, sus creadores no podían imaginarse el éxito y el largo currículum que iban a cosechar con esta aventura interestelar. El tiempo vuela, también en el espacio, y la saga que no hace mucho que ha cumplido su veinticinco aniversario. Atrás han quedado cuatro series para la pequeña pantalla y seis películas para la grande.



LA BIBLIOTECA NO ES EL ASPECTO MENOS ATRACTIVO DEL CD-ROM. EN ELLA PODEMOS ENCONTRAR DE TODO, HASTA EL ULTIMO MODELO DEL ENTREPRISE.

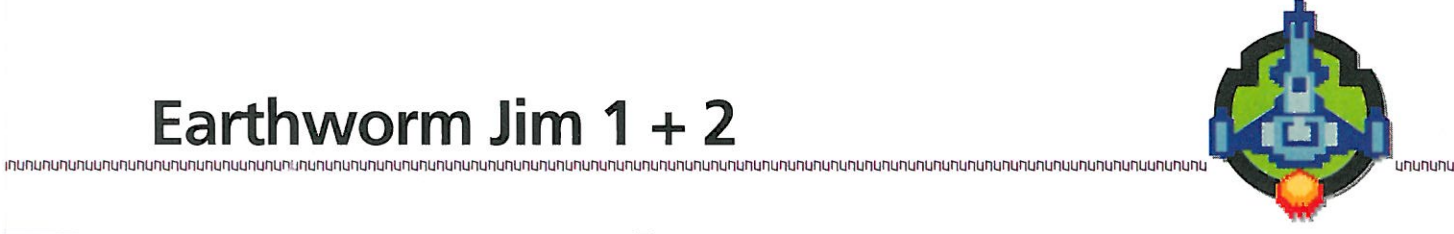
Pero la fiebre de Star Trek va más allá y alcanza dimensiones de fenómeno sociológico. En efecto, todos los años tiene lugar, en una ciudad diferente de los Estados Unidos, una convención de Trekkies donde se dan cita todos los fans del mundo entero para compartir su hobby. Entretanto, los personajes de la serie prosiguen su vuelo sin descanso y ahora han traspasado las fronteras televisiva y cinematográfica, para adentrarse en un extraordinario formato: el CD-ROM. Los Trekkies tienen más mundos para dar rienda suelta a su afición favorita.

Star Trek Klingon es un juego en forma de película interactiva. La peculiaridad de esta entrega para ordenador reside en que por una vez no surcaremos el espacio al lado de los buenos, es decir, del Capitán Kirk, Spock y compañía, sino de los malos: los Klingon, una raza guerrera por naturaleza. Así, el usuario interpreta el papel del hijo del jefe Klingon y, a través de una serie de pruebas, tiene que demostrar que es un digno candidato a ocupar su lugar.

Pero lo que verdaderamente atraerá a los Trekkies es, sin duda, la extensa biblioteca incluida en el programa. En ella encontrarán todo tipo de detallada información, también gráfica, sobre las películas y las series desde su creación hasta nuestros días: curiosidades y anécdotas, vídeos, uniformes de los personajes, sin que falte un viaje por los rincones de la emblemática nave Enterprise. No es de extrañar que en Inglaterra este título esté ya a la cabeza en las listas de éxitos, y aquí seguro que no será menos.

Star Trek Klingon
Película interactiva

Fabricante: Simon&Schuster Interac.
Distribuidor: CIC
Albacete, 5
28027 Madrid
Tel.: [91] 326 01 20
Precio: 7.990 (IVA inc.)
Memoria RAM: 8 Mb
Soporte: CD-ROM
Disco Duro: 18 Mb
Gráficos: SVGA
Procesador: 486 DX2/66
Puntuación: 79



Pequeño pero matón

Alucinante; nada menos que el insólito héroe de Shiny Entertainment en los ordenadores, ¡y por partida doble! Esto es, ni más ni menos que los dos juegos que aparecieron para Super Nintendo y Megadrive, respectivamente, vienen reunidos en un solo pack. Así que el doble de diversión y entretenimiento.

Desde sus humildes orígenes como lombriz tejana, Earthworm Jim vuelve a la carga con todas sus armas a punto. Las extravagantes aventuras de este arrastrado ser han sido compiladas en esta antología digna de los más ávidos coleccionistas. El título incluye dos CD con las desternillantes hazañas protagonizadas por esta lombriz de tierra y demás personajes de este excelente arcade.

En la primera parte asistimos al origen de esta criatura poco común. Con la ayuda de un supertraje abandonado, Earthworm Jim se convierte en un bípedo superhéroe espacial armado con una pistola blaster. A partir de ahí da comienzo un alocado deambular a través de vertederos, bases submarinas e incluso la superficie lunar, en el que Jim se topa aquí y allá con hambrientos depredadores deseosos de meterse entre pecho y espalda unos suculentos filetes de lombriz.

Quien, concluido el juego, se quede con ganas de más Earthworm, sólo tiene que introducir el segundo CD para continuar disfrutando de otra serie de aventuras. En esta ocasión, Jim pondrá la galaxia patas arriba en busca de su amor, que no es otro que la Princesa Cual-Sea-Su-Nombre. Ella ha sido secuestrada por el malvado Psy-Crow para realizar una rápida boda en Lost Vegas. Jim tiene que evitarlo, así que se arma hasta los dientes y, con una serie de nuevas habilidades, se apresta a enfrentarse a los adversarios de siempre y algunos mas.

Todo estos ingredientes hacen de este arcade de plataformas uno de los juegos del año. A causa de la inagotable adicción que provoca, se quedarán cortas las casi 40 horas que son necesarias para acabar el pack de punta a punta. Mención muy especial merecen también la perfectísima animación de los personajes y los suaves scroll de pantalla. Por otra parte, la acción transcurre siempre acompañada de una banda sonora digital que hará que los dedos se mantengan en constante movimiento disparando a todo bicho viviente.

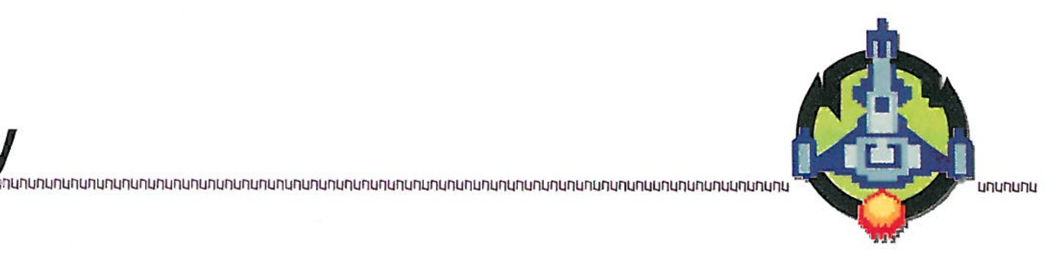




Earthworm Jim 1 + 2

Arcade de plataformas

Fabricante:	Shiny Entertainment
Distribuidor:	Arcadia Pº de la Castellana, 52 28046 Madrid Tel.: [91] 561 01 97
Precio:	6.990 (IVA inc.)
Memoria RAM:	8 Mb
Soporte:	CD-ROM
Disco Duro:	45 Mb
Gráficos:	SVGA
Procesador:	486 SX2/66
Puntuación:	90



¡Guerra a la normalidad!

Gremlin es una compañía que siempre ha estado en candelero gracias a los magníficos títulos que ha producido y sigue produciendo. Sin embargo, todavía les quedaba un género de juegos por explorar: el de las aventuras gráficas. Con esta entrega se estrenan en este campo, y desde luego no lo hacen con mal pie.

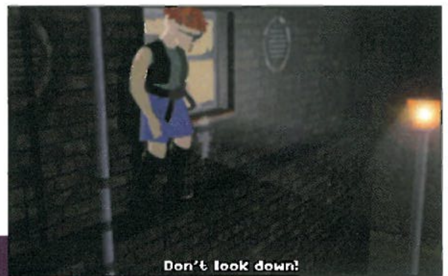
Cuando parecía que las aventuras gráficas iban ya camino de desaparecer por la incursión de las películas interactivas, los muchachos de Gremlin van y ni cortos ni perezosos nos sorprenden doblemente con su Normality. Doblemente porque, primero, ésta es la primera incursión que la compañía británica hace en este género y, en segundo lugar, porque el producto les ha salido bordado y no guarda ninguna relación con nada de lo visto hasta ahora.

El juego nos sitúa en el pellejo de Kent, un joven bastante desaliñado que vive, o por lo menos eso procura, en la ciudad de Neutropolis, una gran urbe donde la existencia no resulta precisamente divertida. La razón es que el poder jerárquico ha prohibido, por antisociales, cosas como la imaginación, la creatividad, la diversión y hasta pasear por las calles a ciertas horas. Para velar porque estas reglas se cumplan y la "normalidad" reine en Neutropolis, existe un cuerpo policial que no tiene reparos en utilizar métodos no muy agradables.

Nuestro joven Kent ya ha sufrido más de una vez en sus propias carnes el aleccionamiento de estos "amables"



LAS ACCIONES A REALIZAR SON DE LO MAS RARAS. AQUI, KENT HA DE CONSEGUIR QUE LA TELE ESTE SIEMPRE ENCENDIDA.



Normality se desarrolla en un entorno tridimensional en primera persona al más puro estilo Doom



ESTE ES EL ASPECTO QUE TIENE EL INVENTARIO DE OBJETOS DE NUESTRO PROTAGONISTA.

funcionarios del orden público y no está dispuesto a aguantar este tipo de vida ni un segundo más. Así, decide ponerse manos a la obra y acabar con la dictadura, aunque en ello le vaya la vida.
Normality es una aventura gráfica poco "normal", lo que se nota nada más comenzar a jugar. De siempre, la acción de este tipo de programas de entretenimiento se sucede como si fuéramos meros espectadores de un cine en el que se pasa una película en dos dimensiones. Pero Gremlin, rebeldes donde los haya, van y crean una aventura con una perspectiva que, aunque no sea novedosa considerada en general, sí que lo es dentro de este género concreto. Y es que este título nos sitúa en un entorno tridimensional en primera persona al más puro estilo Doom. En este marco, podemos movernos con total libertad (mal que le pese a la Policía de Neutropolis) y realizar acciones varias, como correr, mirar arriba y abajo; todo ello de una manera muy realista. Esto hace que nos sintamos verdaderos protagonistas de la historia antes que meros espectadores. Prácticamente no existe límite alguno para movernos a nuestras anchas por los decorados, que, por lo demás, se nos ofrecen al máximo detalle, con una resolución de 640x480 pixels, si ejecutamos el juego en modo SVGA. Esto también contribuye a que, por mucho que nos acerquemos a una parte de los escenarios, el gráfico no pierda detalle y acabe convertido en un amasijo de pixels en el que sea prácticamente imposible distinguir el mínimo contorno.
Hay, no obstante, un detalle que ensombrece un poco, o bastante, según se mire, la valoración global del programa, y es que no se ha traducido y va a comercializarse en su versión original en inglés. Por lo demás, éste es un defecto que, por desgracia, se viene repitiendo cada vez más en los productos que llegan últimamente a nuestro mercado y que no nos gusta en absoluto. De acuerdo que traducir los diálogos de un juego es algo muy costoso para los distribuidores españoles, que a duras penas sobreviven debido al escaso volumen de ventas que hay en nuestro país (¡dichosa piratería!), pero, hombre, por lo menos que lo hagan con los textos de pantalla, porque últimamente ni eso. El resultado de esto es que, en vez de progresar, resulta que estamos volviendo otra vez atrás. De cualquier manera, esta mala situación generalizada no es culpa de los programadores de Gremlin, a los que hay que alabar por la extraordinaria aventura que han creado.

En modo SVGA, los decorados se nos ofrecen con el máximo detalle, sin que las imágenes pierdan calidad

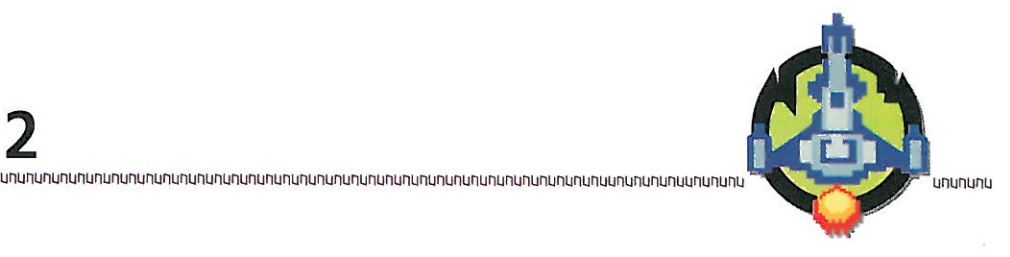




"VAGABUNDEAR" POR LAS CALLES DE LA CIUDAD DE NOCHE NO ESTA BIEN VISTO POR LA POLICIA.

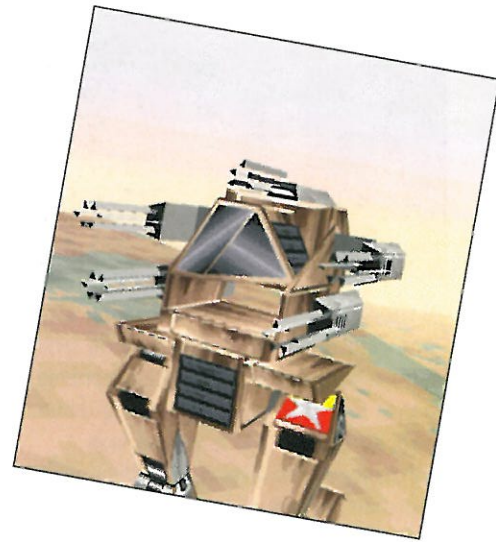
Normality
Aventura Gráfica

Fabricante: Gremlin
Distribuidor: Arcadia
Pº de la Castellana, 52
28046 Madrid
Tel. : [91] 561 01 97
Precio: 6.990 (IVA inc)
Memoria RAM: 8 Mb
Soporte: CD-ROM
Disco Duro: 15 Mb
Gráficos: VGA/SVGA
Procesador: 486 DX2/66
Puntuación: 90



La amenaza mecánica

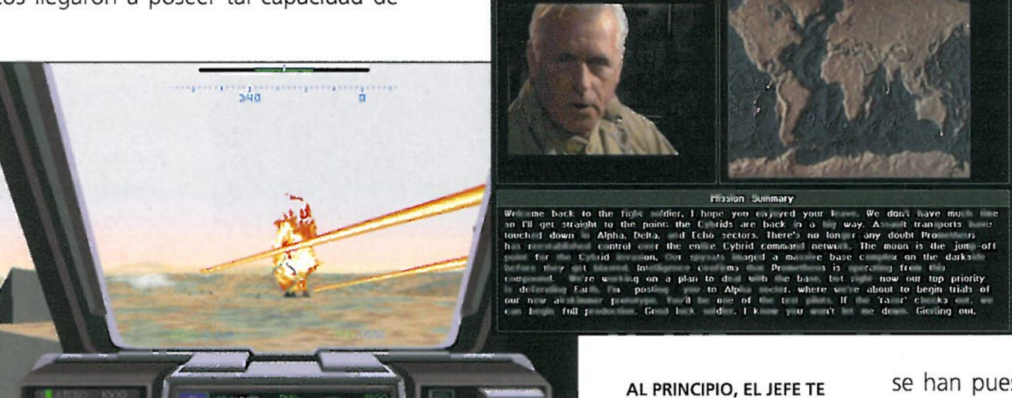
Uno de los bombazos de Sierra en el terreno de los juegos de acción y simulación, el Earthsiege, vuelve a invadir nuestros microprocesadores totalmente renovado y mejorado, para proporcionarnos muchos y buenos ratos de ocio combatiendo a esas criminales almas de metal que son los Cybrids.



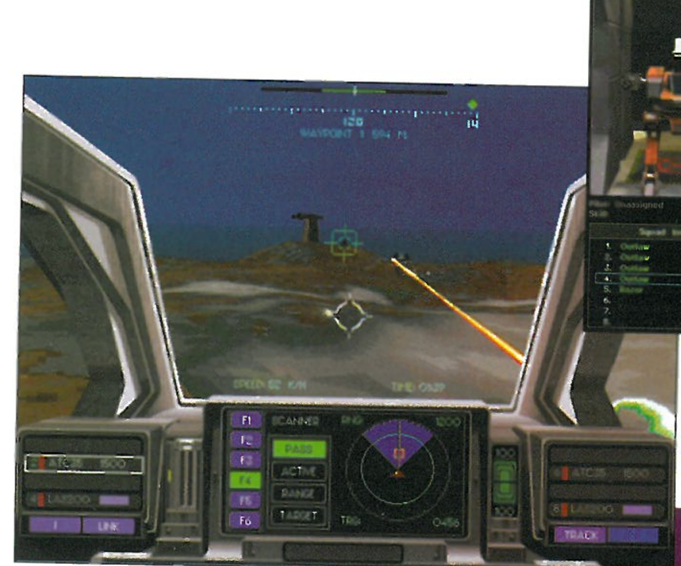
ESTE TITULO ES EXPRESION DE LA NUEVA ORIENTACION DE SIERRA EN CUESTION DE JUEGOS: FACIL MANEJO, ENTRETENIMIENTO Y CALIDAD.

Los que jugaron al primer Earthsiege, recodarán a los Cybrids, unos robots que habían sido creados por el hombre como herramientas inteligentes de trabajo y ayuda. Y todo iba bien hasta que, pasado el tiempo, esos engendros metálicos llegaron a poseer tal capacidad de raciocinio que decidieron rebelarse. Su único fin era conquistar la Tierra y someter a sus creadores bajo su yugo. La batalla fue muy dura, y la raza humana estuvo a punto de ser exterminada, pero al final los Cybrids fueron vencidos gracias a la inestimable ayuda de los HERC, un tipo de robot que permaneció fiel a los hombres. Aquel triunfo, sin embargo, encubría en realidad una retirada estratégica de los Cybrids. Huidos a la Luna, se habían reagrupado y trazaron un plan más devastador si cabe que el anterior, un plan que alimentaba su ansiado sueño: apoderarse de la Tierra.

Por fortuna, los terráqueos también tuvieron tiempo para reorganizarse y reparar sus unidades de ataque y defensa ante el inminente enfrentamiento. Los cargueros espaciales ya se han puesto de camino hacia el planeta, y muy pronto desembarcarán y llevarán a cabo su invasión. La libertad y la supervivencia de la raza humana está en nuestras manos.



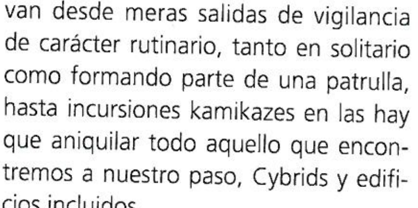
AL PRINCIPIO, EL JEFE TE EXPLICA EN QUE CONSISTE LA MISION QUE TIENES QUE REALIZAR CONTROLANDO A TU ROBOT DESDE SU CABINA INTERIOR.



ES POSIBLE ARMAR Y REPARAR TU ROBOT Y HACER OTROS NUEVOS (ARRIBA).

Una de las muchas mejoras de este Earthsiege 2 son los HERC voladores para ataques aire-aire o aire-tierra

Una de las muchas mejoras introducidas en Earthsiege 2 que más salta a la vista, y que será también la más grata para los usuarios de este juego, es la inclusión de HERC capaces de volar e idóneos para ataques aire-aire o aire-tierra. ¡Y ello sin que el manejo resulte más complicado que el de los robots terrestres! Porque si por algo se caracteriza Sierra, es por hacer que sus programas de entretenimiento permitan siempre la máxima participación al usuario con un mínimo de dificultad. Así, pilotar un gigantesco HERC y sacarle el máximo rendimiento no supone en absoluto tener que andar consultando continuamente un abultado manual; apenas son cuatro teclas las que hay que pulsar. E igual de simple es la mecánica de juego de esta segunda entrega de Earthsiege. Se nos asignan una serie de misiones, que van desde meras salidas de vigilancia de carácter rutinario, tanto en solitario como formando parte de una patrulla, hasta incursiones kamikazes en las hay que aniquilar todo aquello que encontremos a nuestro paso, Cybrids y edificios incluidos.



Para acabar el juego, se tienen que cumplir las misiones alcanzando sus objetivos. Pero ¡cuidado!, hay que usar la cabeza para establecer una estrategia. Disponemos de varios tipos de robots, cada uno pensado para una tarea concreta y que pueden ser reparados un número determinado de veces. Si se abusa de un único HERC, puede acabar en chatarra e inútil para realizar determinadas misiones que son precisamente de su especialidad. De modo que conviene, antes de acometer un trabajito a la desesperada, echar un vistazo al ordenador de la base y leerse los detalles para escoger el HERC adecuado y armarlo en consecuencia. No obstante, los más vagos pueden optar por que la máquina realice esta operación.



Earthsiege 2, al igual que Silent Thunder, es un producto de la última hornada de Sierra, que poco a poco se va adentrando en otro tipo de géneros distintos de las aventuras gráficas. Son títulos de última hora que reflejan el nuevo interés de la compañía en cuestión de programas de entretenimiento, y que consiste en ofrecer productos lúdicos simples de manejar, muy entretenidos, y siempre con una calidad altísima, algo que este simulador de robots cumple con creces.



Earthsiege 2

Simulador de robots

Fabricante: Sierra

Distribuidor: Coktel Educative
Tomás Redondo, 1, Edif. Luarca
28033 Madrid
Tel.: [91] 381 53 32

Precio: 8.590 (IVA inc.)

Memoria RAM: 8 Mb

Soporte: CD-ROM

Disco Duro: 25 Mb

Gráficos: SVGA

Procesador: Pentium 60 MHz

Puntuación: 90



La fiebre de la Velocidad

El título de este juego de Ocean puede llevar a engaño. Podría pensarse que se trata de una simulación de los rallies del campeonato del mundo en la que emular a Carlos Sáinz. Pero no: es un arcade de carreras de buggies; eso sí, os lo pasaréis en grande.



World Rally Fever es un entretenido juego que reúne toda la diversión y jugabilidad de los mejores arcades de carreras. Con unos gráficos que recuerdan a las series de dibujos animados del Manga japonés, este juego nos propone ponernos al volante de un sofisticado buggie de competición. Con él, nos veremos inmersos en una carrera salvaje a



través de dieciséis espectaculares circuitos repartidos por diez países.

Son cuatro los tipos de campeonatos en los que se puede participar, con un nivel de dificultad creciente. Los tres primeros podremos correrlos en el orden que deseemos, pero será necesario completarlos si queremos tomar parte en el cuarto y último. El objetivo es acabar cada carrera por lo menos en una de las tres primeras posiciones si queremos acceder al siguiente circuito.

Existen dificultades añadidas que tendremos que resolver. Los ocho pilotos participantes, nosotros incluidos, tienen su propio nivel de destreza y carácter, a veces poco deportivo. Además de pilotar nuestro vehículo lo más rápido posible, tenemos que andar con ojo ante los ataques y jugadas sucias que nos harán nuestro rivales para evitar que les adelantemos. Por supuesto, nosotros tendremos pagarles con la misma moneda. Así, hemos de recoger a lo largo del circuito unos iconos que nos proporcionarán bombas y cajas para obstaculizar a quienes nos persigan, u obtener ayudas como un superturbo o la capacidad de ser invulnerable a los choques por un tiempo limitado.

Y para animar aún más nuestras carreras y ambientarlas hasta el límite, cada circuito cuenta con una pegadiza melodía con calidad CD audio, que merece la pena escuchar una por una. En definitiva, tanto si eres un fan de los arcades de carreras como si no, World Rally Fever te va a encandilar durante horas y horas con sus frenéticos acelerones.

Con dieciséis circuitos repartidos por diez países, el juego tiene cuatro tipos de competición de dificultad creciente

World Rally Fever

Arcade de Carreras

Fabricante:	Ocean/Team 17
Distribuidor:	Arcadia Pº. de la Castellana, 52 28046 Madrid Tel.: [91] 561 01 97
Precio:	4.990 (IVA inc.)
Memoria RAM:	4 Mb
Soporte:	CD-ROM
Disco Duro:	5 Mb
Gráficos:	VGA
Procesador:	486 SX/25
Puntuación:	85



BASES DEL CONCURSO

Entre las personas que respondan correctamente a las preguntas se sorteará una actualización Intel OverDrive adecuada para su sistema.

Podrán participar todos los lectores que cumplimenten correctamente el cupón adjunto.

La fecha límite para la recepción de cupones es el 1 de septiembre (fecha del matasellos)

El día 8 de septiembre se realizará el sorteo entre los acertantes.

La lista de ganadores se publicará en el número de Super PC correspondiente al mes de octubre.

Los procesadores Pentium OverDrive sirven para actualizar sistemas basados en:	**El procesador Pentium OverDrive:**	**Después de insertar el procesador Pentium OverDrive en el zócalo, hay que:**
(1) Procesadores Intel Pentium	(1) Va encima del procesador que se tenga	(1) Cambiar el voltaje de la placa y cablear el ventilador a la misma
(2) Procesadores Intel Pentium e Intel 486	(2) Va en el zócalo del coprocesador	(2) Instalar un software especial
(3) Procesadores Intel 486	(3) Va en el lugar del procesador que se tenía o, en su defecto, en un segundo zócalo	(3) No hacer nada más

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

Teléfono ....

Edad ....

¿Qué procesador tienes? ☐ 486 ☐ Pentium MHz ....

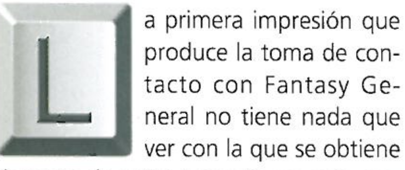
¿Has ampliado la memoria RAM de tu ordenador? ....

¿Cómo conociste el OverDrive? ....

Sólo son actualizables los sistemas 486 y Pentium hasta 100 MHz

Fantasy General





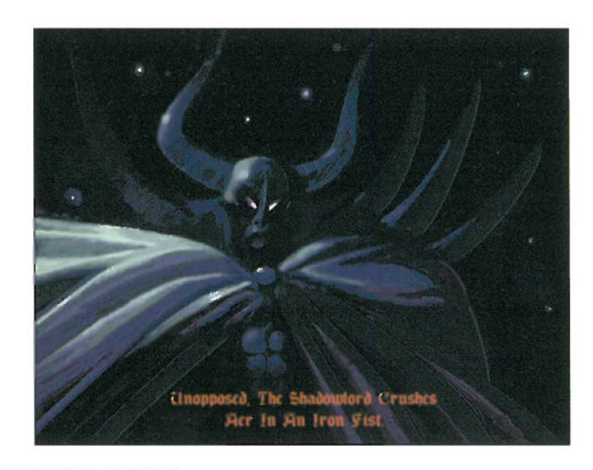
La primera impresión que produce la toma de contacto con Fantasy General no tiene nada que ver con la que se obtiene después de estar jugando un rato con él. En efecto, nada más empezar parece como si nos encontrásemos ante uno de esos programas lúdicos de estrategia cuya extrema complejidad los hace únicamente aptos para puristas del género. Bastan, sin embargo, unos pocos minutos inmersos en su desarrollo, para que el jugador caiga en la cuenta de lo erróneo de su idea primera y quede gratamente sorprendido al comprobar lo sencillo que resulta jugarlo y la gran adicción que provoca.

Dicho esto, también hay que mencionar su excesivo parecido con el anterior Panzer General, sólo que, en lugar de manejar tanques y armas de la Segunda Guerra Mundial, esta vez nos serviremos de magos, dragones, bravos guerreros, elfos y demás seres fantásticos muy emparentados con los personajes que campan a sus anchas por los libros del célebre J. R. R. Tolkien. Este parecido, que podría ser interpretados por algunos como un defecto, no lo es contemplado desde el punto de vista de la empresa fabricante. Y es que lo único que SSI pretendía era sacar a la luz un título con la misma sencillez de manejo y desarrollo que, junto con otras muchas virtudes, hicieron famoso a Panzer General; eso sí, esta vez cortado a la medida de los adictos a las historias de caballeros, espadas y brujería.

Este lanzamiento es tan fácil de jugar que uno prácticamente se puede adentrar en él nada más instalarlo en el ordenador sin que antes haya que haberse leído de punta a punta el manual adjunto. Unos escuetos menús y unas opciones representadas por iconos van llevando al aguerrido jugador hacia la batalla en la que ha decidido enfrascarse. Es posible tomar parte ya sea en un escenario suelto, en una campaña completa, o en cinco escenarios distintos entre sí y con cometidos también diferentes.

Cuando hablamos de SSI, al instante nos viene a la cabeza la palabra "rol". Sin embargo, últimamente esta compañía británica está haciendo incursiones en un género que tampoco se le da nada mal: el de estrategia. A Panzer General, uno de sus últimos trabajos en este terreno, le sigue ahora este Fantasy General. Ambos conforman lo que parece será una nueva saga de juegos.

La madre de todas la





COMO ES FACIL IMAGINAR, ESE SINIESTRO SEÑOR DE LOS CUERNOS ESTA AL FRENTE DE LAS HUESTES ENEMIGAS. MORDRA ES MAS SEXY.





UNA SERIE DE FICHAS NOS INFORMA DEL COMETIDO DE CADA MISION, ASI COMO DE LA HISTORIA DE LOS PERSONAJES Y SUS CARACTERISTICAS.

Como en los juego de tablero, la máquina y su oponente mueven por turnos para conseguir la victoria

Fantasy General

Estrategia

Fabricante	SSI
Distribuidor	Proein Velázquez, 10 28001 Madrid Tel.: [91] 576 22 08
Precio	No disponible
Memoria RAM	8 Mb
Soporte	CD-ROM
Disco Duro	10 Mb
Gráficos	SVGA
Procesador	386 DX/40
Puntuación	83

...s batallas

Pero antes de entrar en lid, también hay que decidir las fuerzas con las que vamos a luchar. Esta elección se concreta en unos personajes que van desde el bravo caballero Sir Marshal Calis, hasta Mordra la Hechicera, pasando por el duro y poderoso bárbaro que es Lord Marcas, hasta llegar al gran mago Krell, que puede convertir en cenizas cualquier cosa con sólo mover un dedo. Cada uno de ellos está al frente de un ejército característico. Así, mientras que Sir Marshal comanda inteligentes soldados de movimientos rápidos y estratégicos, Lord Marcas utiliza hombres armados hasta los dientes cuya principal virtud es la fuerza bruta.

Sea cual sea la elección tomada, es necesario transmitir a nuestro personaje las ordenes oportunas y situar correctamente las hordas para que cumplan el objetivo encomendado, que puede ser desde tomar un castillo hasta aniquilar por completo a las fuerzas enemigas. La partida transcurre llevando a cabo una serie de movimientos que se desarrollan por turnos: una vez juega la máquina, otra nosotros, y así sucesivamente hasta que lleguemos al número límite de movimientos. Si lo sobrepasamos, habremos perdido la batalla.

Fantasy general es como un juego de mesa pero trasladado al ordenador. La pantalla principal, donde tienen lugar las heroicas gestas, produce la sensación de ser más un tablero que un escenario simulado, mientras que los personajes, por su parte, recuerdan antes a piezas fijas que a seres animados. Tal vez sea precisamente de esta peculiaridad de donde brota el encanto de este título, que es tan sencillo de jugar como apasionante.

AL SELECCIONAR UN TIPO DE GUERRERO, SE ILUMINAN LAS CASILLAS A LAS QUE PUEDE MOVERSE.







En el mundo entero, pero de manera muy especial en los Estados Unidos, los aficionados a todo lo relacionado con el armamento bélico, desde las simples piezas de artillería hasta los modernos cazas de combate, saben que no hay nada mejor que acudir a las publicaciones de Jane's para ponerse al día sobre este "explosivo" asunto. ¿Que por qué? Pues sencillamente porque cuenta con su propia oficina en el Pentágono, sus ediciones son de lectura obligada para los altos mandos de la OTAN y sus manuales sobre aspectos técnicos son consultados frecuentemente por parte del Ejército. Entre las muchas publicaciones de esta institución, hay incluso un anuario que responde al título de Jane's All The World's Aircraft.

Por todo ello, al ver en la caja de A.T.F. (Advanced Tactical Fighter) el logo de Jane's, fuimos conscientes de que no estábamos ante un simulador de vuelo más entre tantos otros, sino ante un producto bastante serio y tratado con un rigor que supera al de un mero y simple software lúdico para ordenador. De hecho, el programa en sí no es otra cosa que una versión mejorada del Navy Fighters, conocido por todos. Quienes lo jugaron no encontrarán apenas diferencias con respecto a este A.T.F. Y es que no es tarea fácil mejorar una obra tan per-

EL PROGRAMA ESTA EN CASTELLANO, PARA QUE NO PUEDAS QUEJARTE DE QUE NO SABES LO QUE HAY QUE HACER NI LAS ARMAS QUE TIENES.

Decir que A.T.F. es uno de los últimos y mejores simuladores de vuelo existente es algo que puede sonar utópico. Sin embargo, todo se aclara si nos fijamos en quién es la compañía encargada de su realización. Se trata nada menos que de Jane's, una firma ultraespecializada en publicaciones sobre armamento militar, y que ahora ha decido también programar simulaciones de combate para ordenador.



Un simulador por todo lo alto

fecta y acabado como era Navy Fighters, con excepción de las rutinas de movimiento y de la mayor suavidad de los scrolls.

No obstante, que tampoco se apresuren a lanzar las campanas al vuelo los que posean un 386 e incluso 486, en la creencia de que por fin van a poder disfrutar de un buen simulador en su vetusta y poco potente máquina. Aunque en el paquete se asegura que puede funcionar en un 486 DX2/66 MHz, resulta, en realidad, necesario un procesador Pentium. Al decir que las rutinas de movimiento y el scroll han sido mejorados, nos referimos a que es posible ejecutar A.T.F. al máximo de detalle en un Pentium 100 MHz, cuando, como recordarán los que disfrutaron de Navy Fighters, éste apenas funcionaba poniendo el nivel de detalle a la mitad y en una resolución de 640 x 480. Sin embargo, lo que realmente nos ha dejado de piedra es la posibilidad de ejecutar el simulador a una resolución de 1.024 x 780. Esto suscita la siguiente pregunta: ¿qué ordenador es capaz de mover este simulador a esa altísima resolución, acaso el que posee el ingeniero jefe del Departamento de Aeronáutica Espacial de la NASA?

Hechas estas consideraciones, pongamos los pies en la tierra y limitémonos a ver las maravillas de este programa. De principio a fin, el realismo está presente en esta simulación; ¡hasta los botones de menú están diseñados como si fueran mandos de la cabina de un caza de combate! En lo que a las opciones se refiere, no se puede decir que falten: el programa está plagado de ellas para ajustar la simulación a nuestras exigencias y que cada cual diseñe sus propias misiones a la carta. Creemos no aventurarnos demasiado al afirmar que A.T.F. es un simulador para puristas del género. Al menos eso parecen indicar el realismo de las reacciones de los cazas, el comportamiento inteligente del enemigo, la complejidad de los controles y la prolija documentación suministrada para el manejo de este simulador.

El grueso y detallado manual es de lectura obligada por la magnífica información que incluye sobre tácticas de vuelo y demás temas relacionados con la disciplina de la aviación, datos que a buen seguro tendremos que conocer para dominar las situaciones en las que nos veremos envueltos. Advanced Tactical Fighters es, en suma, un título que viene a engrosar el escaparate de los simuladores de vuelo excepcionales e imprescindibles, como F-15 Strike Eagle III, Top Gun o el más reciente EF2000, joyas dignas de ser disfrutadas hasta el máximo de G que el cuerpo y el ordenador puedan aguantar.

LAS REACCIONES DE LOS CAZAS SON MUY REALISTA; EL COMPORTAMIENTO DEL ENEMIGO, INTELIGENTE; LOS CONTROLES, COMPLEJOS... EN FIN, QUE A.T.F. TIENE DE TODO.

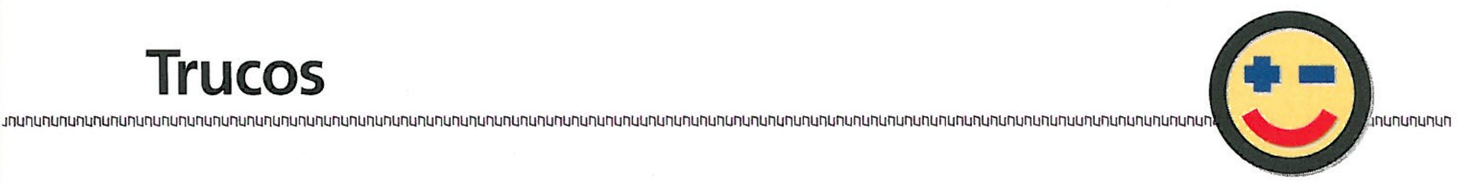
Las opciones del programa son tantas que permiten configurar el simulador a nuestra medida

LA EXTENSA DOCUMENTACION INCLUIDA EN ESTE CD-ROM TE SERA DE AYUDA PARA CUMPLIR DEBIDAMENTE LAS MISIONES.

A.T.F.

Simulador de vuelo

Fabricante:	Jane's Combat Simul.
Distribuidor:	Electronic Arts Rufino González, 23 bis, 1° Edif. Arcade, 28037 Madrid Tel.: [91] 304 70 91
Precio:	7.995 (IVA inc.)
Memoria RAM:	8 Mb
Soporte:	CD-ROM
Disco Duro:	30 Mb
Gráficos:	VGA/SVGA
Procesador:	Pentium 100 MHz
Puntuación:	90



Origin

Abuse

Alienígenas por doquier, explosiones descontroladas, disparos de láser sin cesar, vamos, ¡todo un reto para los aficionados a la acción sin límite! Pero, ¿qué pasa con los que, no siendo tan adeptos a este tipo de diversiones, también gustan del máximo de emoción con un mínimo riesgo? Pues para ellos, y en definitiva para todo aquel que quiera, bastará con cargar el juego de la siguiente manera:

- **abuse -edit.** esperar a que aparezca la pantalla del editor. Cuando lo haga, pulsar simultáneamente las teclas **SHIFT** y **Z.** Acto seguido pulsar la tecla **TAB.** Con esto tendréis energía y vidas infinitas, así como todas las armas posibles al máximo de carga.
- **abuse -edit -size ?** Podréis jugar con todas las ventajas anteriores en modo SVGA.



Origin

Wing Commander IV



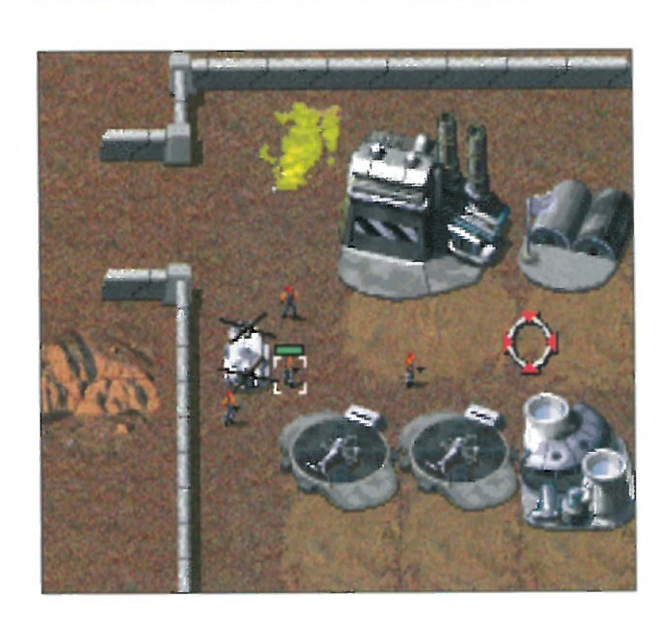
Menudo trucazo el que os detallamos a continuación para este adictivo y superdifícil simulador de combate espacial de Origin. Si ya os encontráis al límite de vuestra paciencia, os tiembla el cuerpo de desesperación y estáis a punto de lanzar vuestra máquina por la ventana..., relajaos un poco y seguid los pasos que os detallamos a continuación. Primero cargar el juego como **WC4 -chicken** para conectar los trucos. A continuación pulsad simultáneamente las teclas **CTRL** y **W** si queréis que la nave que tenéis seleccionada en vuestra mira sea destruida. Por el contrario, si lo que deseáis es que absolutamente todas sean aniquiladas como por arte de magia, pulsad **ALT-CTRL** y **W.** Pero cuando tengáis verdadera prisa por ver el final del juego o simplemente queráis jugar en el nivel que os apetezca, cargad el juego como **WC4 -chicken 4 xx** (donde xx es el número de nivel).

Westwood

Command & Conquer: the convert operations

Madre mía!, y vosotros que pensabais que con las ocho misiones para los NOD y las siete para el ejército GDI que trae este disco de datos se había acabado todo. Pues mira por donde os vais a llevar una grata sorpresa, porque si cargáis el juego como **C&C FUNPARK,** tendréis el beneplácito de jugar cinco peculiares misiones más con uno u otro bando.

Una vez que lo carguéis como os hemos indicado, tenéis que seleccionar la opción **START NEW GAME** y seleccionar un bando, y lucharéis a brazo partido contra toda una legión de Dinosaurios, que ya los hubiera querido para si Steven Spielberg para su "Parque Jurásico".



Acclaim

Batman Forever



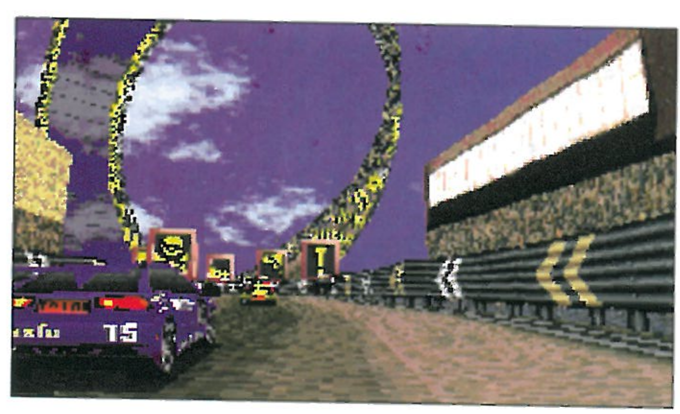
El retorno del superhéroe de cómic Batman a los ordenadores personales ha sido impactante, como también su escabrosa dificultad a la hora de pasar con éxito sus decenas de complicados niveles y enemigos. Pero tal dificultad no será para tanto si seguís al pie de la letra los trucos que os detallamos a continuación. Teclead la palabra **LULLABY** cuando la voz de mujer diga que el juego ha sido activado, esto hará que podáis elegir el nivel donde queréis jugar. Pero si además pulsáis **F10** cada vez que os venga en gana, destruiréis a todos los enemigos que haya en ese momento en pantalla, además de poder usar todas las armas de Batman.

Gremlin

Fatal Racing

Si ya estáis cansados de quedaros siempre los últimos por culpa de vuestro escaso y poco potente coche, introducid en el Menú de Configuración como nombre del jugador 1 la palabra **LOVEBUN,** y sabréis lo que es pilotar un verdadero Fórmula 1 de alta competición. Pero esto no es todo, porque también podréis obtener suculentas ventajas si optáis por poner como nombre los siguientes códigos.

- **SUPERMAN.** Os hace invulnerables.
- **DR DEATH.** Es el modo de destrucción total.
- **I WON.** Permite ver la secuencia de carrera ganada.
- **CUP WON.** Lo mismo, pero esta vez para la secuencia de campeonato ganado.



Rainbow

The Hive

No dudamos un solo instante de la calidad de este frenética aventura galáctica, pero de lo que si dudamos es de que podáis acabaros, y no es por menospreciar a nadie, sus enrevesadas fases. Sin embargo, si podéis elegir en cual de ellas queréis jugar con sólo poner **TORYO** como nombre de jugador.

Team 17

Worms

A todos aquellos aficionados a este divertido juego que no hayan conseguido derrotar todavía al ordenador, les ofrecemos dos interesantes trucos que les permitirán, cuanto menos, obtener alguna que otra ventaja sobre la implacable máquina.

Si colocas bien las vigas al lado de los gusanos enemigos, de forma que no les dejéis un resquicio por el que asomarse o escapar, pasarán de turno sin realizar ninguna ofensiva. Es posible que escapen con la opción de teletransporte, pero no os preocupéis, aún disponéis de muchas más vigas para volver a atraparlos. De esta forma os resultará menos peligroso acercaros y dejarles caer encima una bomba o un cartucho de dinamita. Si os metéis bajo tierra y esperáis varios turnos también se consigue que pierdan energía.



Utilidades MS-DOS

Image Alchemy 1.8

Image Alchemy es un programa de conversión entre formatos gráficos para MS-DOS, ideal para llevar a cabo transformaciones de forma automática a un gran número de imágenes. Reconoce más de setenta tipos diferentes de imágenes con todas sus variantes, siendo capaz además de aplicar cambios de color y reescalado. Esta versión es totalmente funcional para imágenes de hasta 640 x 480 pixels.



ContaClip 4.36

Completo programa de contabilidad multiempresa altamente configurable. ContaClip se adapta a cualquier plan contable y gestiona hasta 99 empresas. Cuenta con hasta 8 niveles de cuentas y 11 dígitos de último nivel. Entre sus posibilidades está la gestión del IVA, balances, pérdidas y ganancias, regularización, apertura, cierre, renumeración de asientos, asientos automáticos de facturas, guía Norton y ayuda en línea. Además enlaza con el programa de facturación OMEGA.



Omega 4.29

Omega es un paquete integrado de gestión con facturación, almacén, mailing, ficheros de artículos, clientes, proveedores y agentes comerciales. Cuenta además con numerosas utilidades, como calculadora, agenda, calendario y bloc de notas. La utilización del programa es muy sencilla gracias a la ayuda sensible al contexto y al completo manual de instrucciones que se incluye.

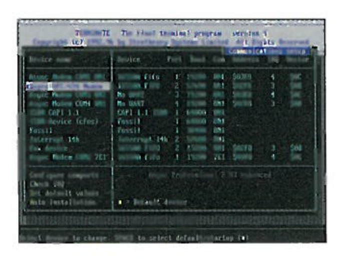


AJCrush 1.10

Esta utilidad permite reducir el tamaño de los programas contenidos en el disco duro al aplicarles un sistema de compresión. A la hora de hacer uso de la utilidad no es preciso realizar ninguna operación especial, pues el propio programa se descompacta a sí mismo antes de ejecutarse. Cuenta también con la particularidad de ser el primero que comprime los overlays de programa, aunque sólo funciona con los del lenguaje de programación Turbo Pascal y requiere incluir una librería especial en la compilación.

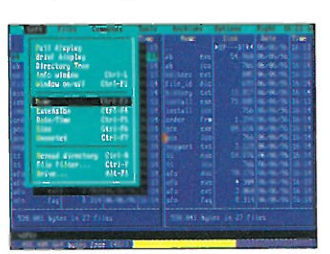
Terminate 4.0

La utilidad más completa de comunicaciones para MS-DOS llega a su versión 4.0. Entre las mejoras que se añaden, destaca el soporte completo para módems RDSI y más opciones en el sistema de correo y en el lenguaje de scripts. También se han corregido algunos errores de la versión anterior así como del envío y recepción de faxes.



UFO 1.45

El nombre de este programa no tiene nada que ver con extraterrestres, sino que proviene de las iniciales de su denominación completa en inglés: Universal File Operator. Su finalidad es la de manejar de una forma sencilla los archivos y directorios de MS-DOS sin necesidad de utilizar comandos, pues cuenta con dos ventanas en las que es posible visualizar el contenido de dos subdirectorios y de un menú que incluye las opciones de renombrar, copiar, borrar, etc.



VSum 6.05

Auténtica enciclopedia hipertexto sobre todos los virus de PC detectados hasta el mes de mayo del presente año. Incluye información detallada de cada uno, su país de origen, los síntomas que indican su presencia, los programas antivirus que los eliminan, así como una multitud de otros datos sobre estos programas tan poco deseados por los usuarios de ordenadores.

What Mailing List 2.9

Este programa mantiene ordenada una lista de direcciones de correo. Es capaz de llevar el control de las cartas enviadas y de las recibidas, puede imprimir etiquetas, sobres y agendas en impresora tanto matricial como láser. Cuenta, además, con funciones de importación y exportación de datos, así como con chequeo de direcciones duplicadas.



Sonido MS-DOS

Cinema

Esta demostración presentada en el certamen SCEneST'96 hace referencia a conocidos títulos de la industria cinematográfica, por supuesto desde un punto de vista informático, mediante toda una serie de efectos de animación plana y tridimensional. Requiere un procesador 386 o superior, SuperVGA VESA con al menos 512Kb instalados y 4Mb de memoria RAM.

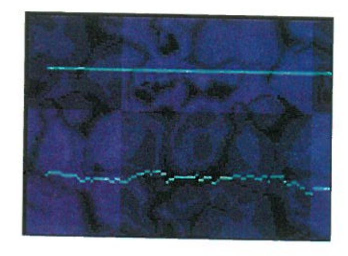
Folk Editor 1.02

Esta herramienta permite al usuario crear nuevos instrumentos FM para las tarjetas con el sintetizador de Yamaha (Adlib, SoundBlaster y todas sus compatibles). También es capaz de reproducir archivos MIDI, utilizando para ellos los instrumentos creados con la opción anterior. Está realizado en una resolución de 800 x 600 con

256 colores, por lo que necesita una SuperVGA.

Inertia Player 1.22

Completo reproductor de módulos de sonido que maneja la mayoría de las tarjetas de sonido del mercado, incluido el altavoz interno del PC. Reconoce los formatos más extendidos de este tipo de ficheros de música y cuenta con un entorno muy sencillo de utilizar, con páginas de osciloscopio y analizador gráfico.



Impact Bomb

El grupo Impact obtuvo el segundo puesto en la competición "Saturne Party" con esta demo que, aunque es muy similar al resto de los programas de esta índole, añade algunas variantes que son de gran vistosidad.

n-Play 1.0

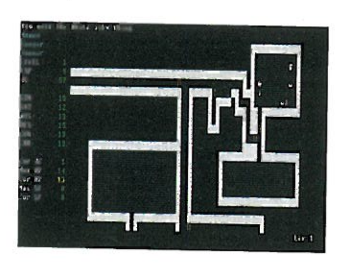
Reproductor oficial del formato de módulos MDL, aunque admite igualmente ficheros de tipo MOD, S3M, MTM, DMF, XM, ULT, FAR, DSM, PTM, 669. Funciona con las tarjetas de sonido Gravis Ultrasound y Sound-Blaster en sus versiones normal, pro y 16.



Juegos MS-DOS

AngBand

AngBand es un juego de rol que funciona en modo texto, utilizando simples caracteres para representar objetos, enemigos y paredes, por lo que funciona con cualquier tarjeta gráfica. Si se dispone de una EGA o VGA se puede activar el modo de gráficos, en el cual algunos de los caracteres se redefinen por otros más identificables con el objeto que representan. El juego requiere un procesador 386 o superior. Si se desea utilizar los caracteres gráficos hay que indicar el parámetro -g. Si se llama a programa con angband -? aparecerá una lista con parámetros.



AngBand 386

Versión para 386 de este juego de rol en modo texto, género con mucha aceptación en el sistema operativo UNIX, para el que existen multitud de títulos: Rogue, Nethack, Hack, Moria... Utiliza el parámetro -? para obtener una lista completa de parámetros que permiten activar el sonido, los gráficos, cargar partidas o activar los trucos.

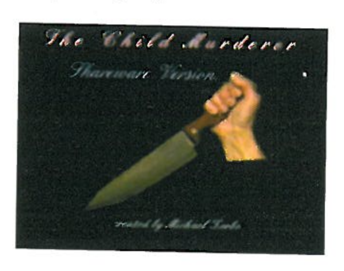
Apocalypse Cow

Este divertido juego para dos contrincantes propone un curioso enfrentamiento entre ellos. Armados con una catapulta deberán lanzar vacas uno contra el otro. Estos proyectiles vacunos pueden ser contrarrestados por el otro contendiente si lanza a su vez una vaca contra la que cae mientras aún está en el aire. En caso que colisionen ambas se producirá un combate de boxeo entre ambos animales en el que sólo habrá un ganador. Requiere una tarjeta gráfica VGA y un procesador 486 a 33 MHz. Si se dispone de una Sound-Blaster podrá disfrutarse también del sonido.



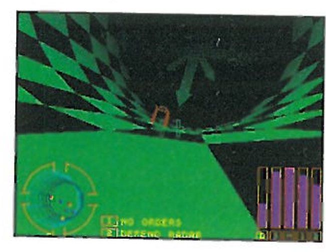
The Child Murderer

Esta aventura en modo texto se desarrolla en la inglaterra victoriana. El jugador adopta el papel de una persona injustamente acusada de un asesinato que no ha cometido. Su misión consiste en esquivar a la policía y descubrir al verdadero culpable. El juego dispone de imágenes fijas en SuperVGA para ilustrar los diferentes lugares y objetos que aparecen a lo largo del juego.



Cylindrix

Este arcade se desarrolla en un entorno tridimensional con forma cilíndrica. En él, el jugador controla una de las tres naves que forman su equipo on el objetivo de marcar los pilares con su propio color, al tiempo que protege los radares del ataque enemigo e intenta destruir las naves del adversario. Cuenta además con dos compañeros de escuadrilla a los que puede dar órdenes. Requiere un 486 a 66MHz y una tarjeta gráfica VGA.



MechForce

Este juego shareware español de estrategia plantea una futurista batalla entre robots de gran tamaño. La acción se desarrolla por turnos en un tablero hexagonal, contando cada uno de los turnos con varias fases de movimiento, reacción y ataque. Es posible jugar contra otra persona o contra la máquina. Requiere una tarjeta gráfica VGA.



Mine Bombers 2.2

Hasta cuatro personas pueden participar de forma simultánea en este juego cuyo objetivo es recoger el mayor número posible de tesoros enterrados antes de que se agote el tiempo. La dificultad estriba en que para alcanzar algunos de los premios es



preciso demoler unos bloques de piedra a base de bombas, con el peligro de ser alcanzado por la explosión. El dinero recogido puede invertirse en la compra de nuevos instrumentos de excavación con los que facilitar el trabajo durante la siguiente partida.



Star Quest I

El participante adopta el papel de comandante de la tropa estelar (del bando bueno, por supuesto). A los mandos de una moderna nave espacial, deberá cumplir las misiones que se le vayan asignando. Los gráficos están muy detallados con escenarios construidos a base de polígonos con mapeado de texturas. Requiere un 486/33 o superior, VGA y 4Mb de RAM.



Yendorian Tales

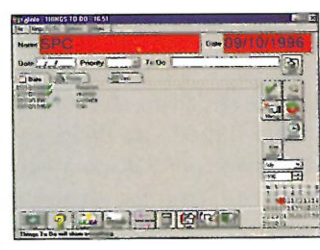
El objetivo de este juego de rol con vista tridimensional en primera persona es, en primer lugar, crear un grupo de tres personas para luego lanzarse a explorar con ellas el gran escenario en el que se desarrolla la aventura. Hay que luchar contra monstruos, utilizar hechizos mágicos, conversar con la gente y llevar a cabo las misiones que nos indiquen.



Windows

Things To Do 1.1

Agenda para Windows muy completa que cuenta con calculadora, alarma, calendario, lista de direcciones y teléfonos. Pueden utilizarla varias personas, cada una con sus propios datos, pues el programa al arrancar pide un nombre de usuario y un password. Antes de utilizarlo por primera vez ejecute TTD-Setup para configurar el directorio donde se almacenarán los datos, los niveles de prioridad e indicar si se desea utilizar el programa en inglés o en francés.



Business Cards 3.72

Esta utilidad para Windows permite crear tarjetas de visita de una forma sencilla, pues la tarjeta se ve en pantalla tal y como quedará una vez impresa. Es posible utilizar cualquier fuente de letras True Type instalada en Windows, rotar el texto para darle mayor vistosidad. Con objeto de dar el toque final a nuestro trabajo, el programa permite añadir rectángulos, círculos, líneas y dibujos en cualquier tamaño y color.



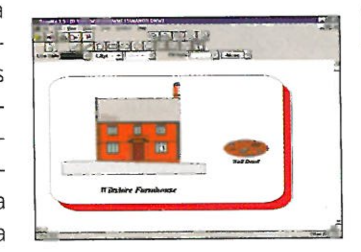
Contact Plus Personal

Sistema de agenda personal para Windows con marcador automático de teléfonos a través de módem, enlace con los procesadores más populares de Windows, posibilidad de añadir campos personales a la base de datos e incluso manejar varias de ellas. También incluye utilidades de calendario, correspondencia, etiquetas, sobres y avisos.



DrawMe 1.5

Programa freeware de dibujo vectorial para Windows especialmente indicado para crear diagramas e ilustraciones. Dispone de elementos simples como líneas y círculos, e incluso algunos más complejos como curvas de Bezier. Además, esta utilidad puede actuar como cliente y como servidor OLE.



Jiggler 4.0

El objetivo de este juego de inteligencia para Windows es reconstruir la imagen que se presenta en pantalla. Para ello se pulsa sobre dos de los recuadros en pantalla, los cuales se intercambiarán mientras muestran la imagen que hay tras ellos durante unos instantes. Si alguna de las dos fichas coincide con su posición correcta permanecerá visible, sirviendo como referencia para colocar las que van a su lado.



Jixxa 1.2

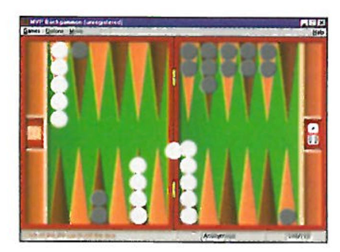
El juego de puzzles más completo para Windows. Utiliza piezas con formas diferentes que es posible colocar libremente en cualquier punto del área de construcción. Además, es posible abrir hasta nueve cajas en las que clasificar las piezas. La versión registrada incluye más puzzles y niveles de dificultad, así como la posibilidad de rotar las piezas o desactivar el ajuste automático.



MVP Backgammon 1.2

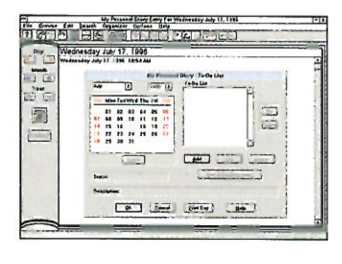
El backgammon es uno de los juegos de tablero más conocidos, aunque en nuestro país no tenga demasiada tra-

dición. Esta versión del juego para Windows incluye dos niveles de dificultad, sonido digitalizado y la posibilidad de grabar y cargar la partida en cualquier momento.



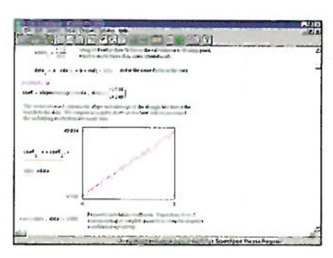
My Personal Diary 4.53

Tal y como indica su nombre se trata de un diario en el que realizar todo tipo de anotaciones. La información que contiene está encriptada para aumentar su privacidad y es posible que sea utilizado por varias personas, cada una de ellas con sus propios datos. El programa incluye agenda, lista de tareas, exportación de datos y búsquedas por varios criterios.



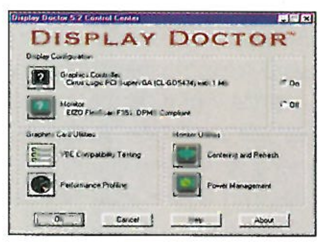
A-Tek Scratchpad 1.08

Este programa combina una calculadora avanzada con un procesador de texto. En las páginas del editor se puede escribir tanto texto como fórmulas matemáticas y recuadros para gráficas, que el propio programa se encargará de calcular de forma automática, colocando sus resultados sobre la hoja. Maneja números complejos, matrices y funciones estadísticas. Dispone, además, de un modo de programación con el que se pueden crear nuevas funciones que luego es posible utilizar en otras partes del texto.



Display Doctor 5.2

SciTech Display Doctor 5.2 es el nombre que recibe la nueva versión del conocido driver VESA Univesa. En esta revisión se ha añadido un importante número de tarjetas de vídeo y, lo que es más interesante, se ha complementado el programa con toda una serie de utilidades para Windows 3.1 y 95 que permiten configurar los modos de vídeo de acuerdo al monitor, controlar la función de ahorro de energía y chequear la velocidad de los controladores de vídeo de Windows.

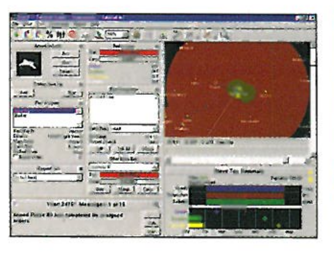


SIMetrix 1.01

SIMetrix es un programa de dibujo de circuitos electrónicos que además cuenta con funciones de simulación y representación gráfica de los datos. Dispone de los componentes más usuales en electrónica analógica y cuenta con seis modos diferentes de análisis que utilizan algoritmos mejorados para conseguir mayor precisión en los resultados.

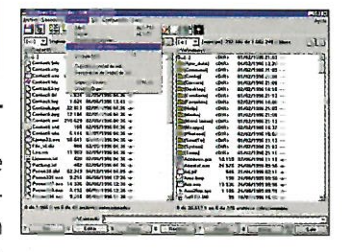
Stars! 2.5

Extraordinario juego de estrategia para Windows basada en la conquista espacial y la lucha con otras civilizaciones interplanetarias. Al utilizar un sistema por turnos es posible jugar tanto una sola persona contra el ordenador como varias entre sí. En este último caso cada participante realiza su turno y envía el resultado por módem o correo electrónico a un programa gestor.



Windows Commander 2.11

Windows Commander es un sustituto del administrador de archivos de Windows 3.1 que añade novedosas funciones, como, por ejemplo, el soporte de nombres largos de Windows 95, compresión y descompresión con varios sistemas, línea de MS-DOS y asociación de programas a ficheros.



WavMaker 2.2

WavMaker es una utilidad para Windows cuya finalidad es la de convertir ficheros de tipo MIDI en archivos de sonido digital en formato WAV. El proceso es lento, pero permite escuchar los ficheros de música con una gran calidad aunque no se disponga de una tarjeta de sonido muy buena.

Windows 95

Awale

Este juego de origen egipcio de desarrolla en una bandeja con doce huecos en los que hay colocadas una serie de piedrecitas. El objetivo es capturar un mayor número de piedras que el adversario.

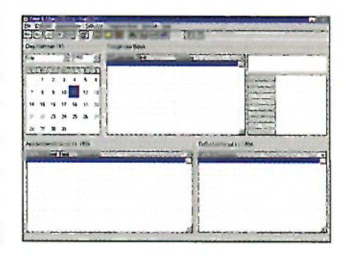


Business Cards 95

Versión de 32 bits para Windows 95 de este programa de diseño de tarjetas de visita que pueden sacarse por impresora. Cuenta con las mismas opciones que la versión para Windows 3.1, aunque es ligeramente más rápida y puede utilizar nombres largos de fichero.

Time And Chaos 32

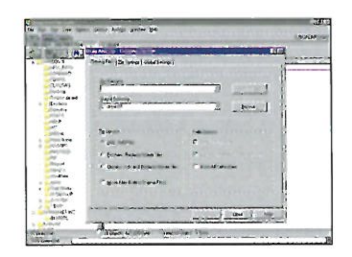
Completo programa de agenda para Windows 95 que lleva el control de direcciones, teléfonos, citas, compromisos y todo tipo de anotaciones. Es posible mantener varios ficheros de datos y, si se dispone de una red local, puede gestionar los mensajes de correo.





Drag and File Gold

Drag and File supone una excelente alternativa al explorador de Windows 95. Cuenta con una imagen muy similar al administrador de archivos de Windows 3.1, pero añade compresión de ficheros, menús desplegables de Windows 95, múltiples ventanas, soporte de unidades de red, línea de MS-DOS y un gran número de funciones adicionales que no están presentes en el sistema operativo de Microsoft.



EZDesk

Uno de los problemas que tiene el escritorio de Windows 95 es que, al cambiar la resolución, los iconos se descolocan. EZDesk es una utilidad que guarda la configuración de los iconos para cada resolución y permite restaurarla con sólo seleccionar una opción del menú. Para instalar el programa, abre la carpeta \SPC\WIN95\EZDESK del CD-ROM, pulsa el botón derecho del ratón sobre el icono EZDesk (una libreta con una rueda amarilla dentro) y selecciona la opción Instalar del menú que se despliega.

IMG

Interactive Multiaction Game es un juego en el que pueden participar hasta 10 personas de forma simultánea a través de módem. Su objetivo es disparar al resto de los jugadores mientras se evitan sus balas. Cuenta también con un modo para un sólo jugador contra la malvada máquina. Requiere un ordenador 486, aunque se recomienda un procesador Pentium.



Jiggler 95

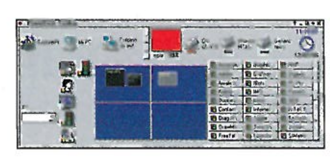
Este juego de inteligencia cuenta también con su versión especial para Windows 95. Si sólo dispones del 3.1, deberás instalar la versión de 16 bits contenida en este mismo CD-ROM.

My Personal Diary 95

Versión de 32 bits para Windows 95 de esta utilidad de diario. cuenta con las mismas funciones que la versión de 16 bits, pero aprovecha las características nuevas que brinda Windows 95.

PowerDesk 1.1

PowerDesk se compone de dos utilidades que amplían la funciones del escritorio de Windows 95. Explorer Plus es una versión mejorada del explorador de este sistema operativo, con funciones de compresión (formato ZIP), línea de MS-DOS y posibilidad de configurar la barra de botones y las teclas aceleradoras. La otra utilidad es una barra de herramientas flotante que aparece en el escritorio de Windows y que ofrece acceso rápido a programas, al menú de inicio, a las impresoras y a la línea de comandos. Además, con él se dispone de varios escritorios a la vez; se cambia de uno a otro pulsando sobre su vista reducida.



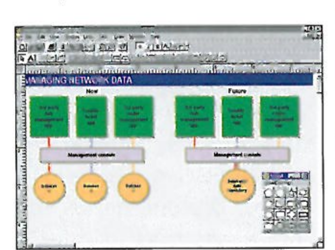
Sapiens

Nueva versión para Windows de un juego que apareció para IBM PC en el año 1986. La diferencia de la tecnología producida en los diez años que separan ambas versiones ha dotado a este juego de mejores gráficos y sonido, así como de un manejo más simple mediante ratón. Sin embargo, el objetivo del juego y su interés siguen siendo iguales que antes.



SmartDraw 95

SmartDraw es una utilidad para crear organigramas, diagramas y gráficos de empresa. Las curvas son de tipo Bezier y se incluyen cuatro librerías con figuras que se pueden ampliar con otras creadas por el usuario.



Word Express 95

Completo procesador de textos para Windows 95 con características más propias de un editor profesional que de un programa shareware. Dispone de corrector ortográfico y sinónimos en inglés, soporte de columnas, cabeceras y pies de página, fusión de correspondencia, gráficos, tablas, cajas de texto, enlace con correo electrónico, herramientas de dibujo... Todo ello en un programa que ocupa muy poco espacio.



Internet

FreeLoader

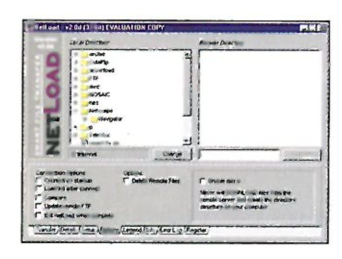
Este plugin para NetScape 2.0 o superior realiza cada cierto tiempo un chequeo para comprobar si han cambiado las páginas web incluidas en una lista. Cuando la página ha cambiado, la trae al disco duro de forma automática, pudiéndose visualizar más tarde desde el programa navegador sin necesidad de encontrarse conectado a Internet.



NetLoad

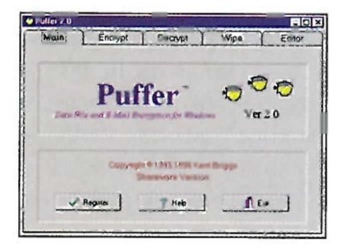
NetLoad es un sistema inteligente para actualizar el contenido de un servidor FTP de forma remota. Con este fin, el programa se conecta y hace una copia del directorio local en el destino, pero sólo

envía los ficheros nuevos y aquellos que hayan sufrido modificaciones.



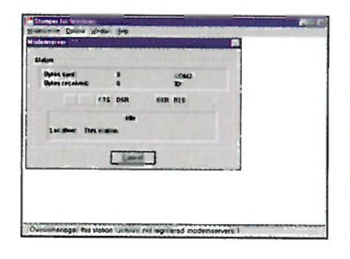
Puffer 2.0

El correo electrónico es un excelente sistema de comunicación; a veces, sin embargo, al transmitir datos importantes, sería conveniente codificarlos de alguna forma, con objeto de que ninguna otra persona pudiese leer su contenido. Este es el objetivo de Puffer, un sistema de encriptación de archivos, tanto de texto como binarios, que utiliza dos de los sistemas de encriptación más seguros que se utilizan actualmente.



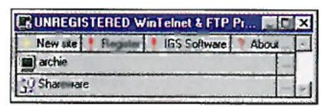
Stomper

Este programa es un servidor de módem que permite hacer uso de un mismo aparato desde varios ordenadores que se encuentren conectados a una red local. Soporta los sistemas de red IPX y NetBEUI.



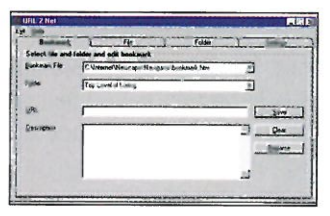
TelFtp 16 Bits

TelFtp aúna en un único programa un cliente Telnet y otro FTP, además de gestionar la lista de direcciones URL de ambos servicios.



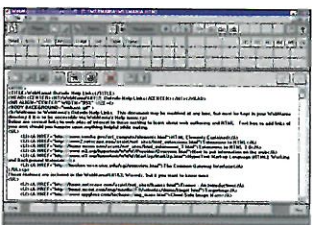
URL2Net 4.0

Esta utilidad facilita la inserción de nuevas direcciones a los bookmarks de NetScape o a los Favoritos de Microsoft Explorer. Para utilizarlo, basta con copiar el texto con las direcciones URL al portapapeles para, a continuación, llamar a este programa. Resulta especialmente útil para añadir varias direcciones contenidas en un mismo documento.



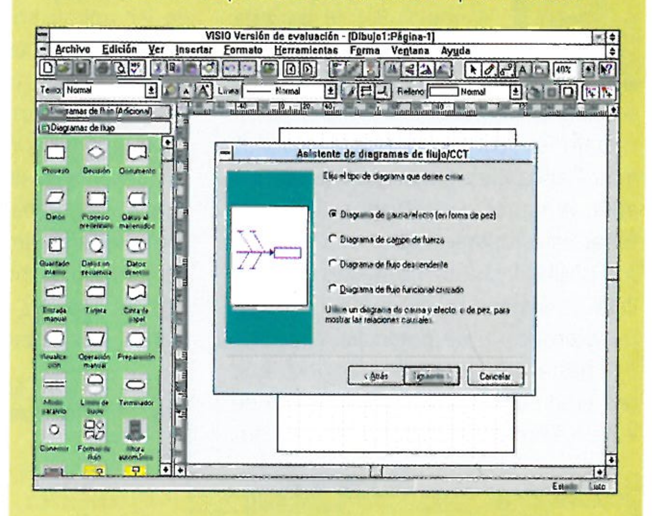
WebMania 1.5

Este editor de páginas Web cuenta con la cualidad de permitir el diseño y la inclusión en la página de formularios de respuesta a través de correo electrónico. También dispone de soporte de marcos, imágenes, tablas, mapas y macros. Incluye 60 botones programables y se pueden definir nuevas extensiones del lenguaje HTML.



Y además...

El CD-ROM de este mes incluye las ampliaciones de los programas Encarta 96, Cinemania 96 y Music Central 96 de la línea Home de Microsoft. Además, encontrará una versión de evaluación del programa Visio 4.0 totalmente funcional durante un período de 30 días desde la fecha de su instalación. Visio es una utilidad para crear diagramas y esquemas que destaca por su sencillo manejo basado en arrastrar y soltar elementos desde las paletas de formar a la hoja de dibujo. Cuenta también con asistentes y plantillas de los trabajos más comunes e incluye símbolos para diagramas de bloque, flujo, redes, oficinas, formularios, organigramas, planificación de proyectos y mapas. El programa está totalmente en español (incluida la ayuda) y cuenta con versiones tanto para Windows 3.1 como para Windows 95. Además, en el directorio \ENGLISH\DOCS encontrará los manuales del programa en inglés en el formato Adobe Acrobat, por lo que será necesario disponer de está utilidad para leerlos.



Shareware

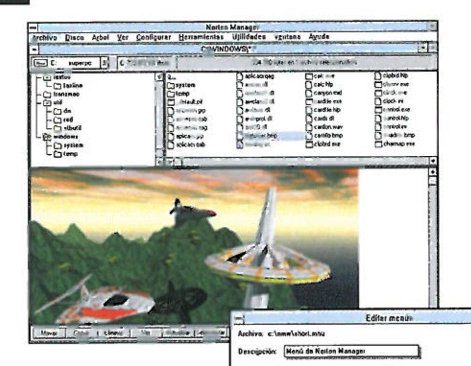
El shareware es una ventajosa forma de distribución de software que le permite probar los programas antes de comprarlos. Sin embargo, recuerde que **no** se trata de programas gratuitos, y que debe adquirir el software en cuestión una vez transcurrido el periodo de prueba, lo que le dará derecho a actualizaciones, asistencia técnica y otras ventajas. Consulte la documentación adjunta para obtener detalles concretos de cada programa: distribuidor, precio, formas de pago y el derecho a recibir la documentación impresa o nuevas versiones del programa a un precio reducido.



Norton Manager

Windows 3.1 mejorado

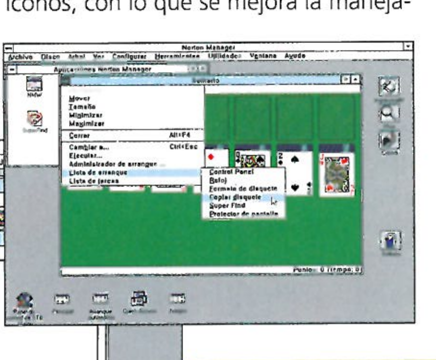
Los usuarios de Windows siempre se han quejado de una serie de carencias de este entorno operativo que lo hacen menos manejable de lo que sería deseable. Norton Manager soluciona estos problemas.



Seguramente habrás deseado alguna vez que Windows 3.1 te permita crear carpetas dentro de carpetas o que sea capaz de colocar directamente en la zona de trabajo los iconos de las aplicaciones más habituales para ejecutarlas sin abrir ventanas. Con Norton Manager todas estas operaciones y muchas más son posibles y hasta inevitables.

Esta aplicación tiene como principal característica la de potenciar Windows 3.1 hasta niveles de prestaciones que recuerdan a los de la última versión de este sistema operativo. De hecho, muchas de las mejoras introducidas en él se han copiado, o al menos inspirado, en aplicaciones complementarias al entorno como ésta. Concebido como una extensión del Administrador de Programas, Norton Manager permite crear dentro de Windows una estructura similar a la de un disco duro, con carpetas anidadas dentro de otras, de forma que se simplifique la gestión de los programas instalados en el ordenador. Es posible, incluso, el cambio de iconos, con lo que se mejora la manejabilidad del sistema al poder personalizar la presentación en pantalla al máximo. Por otro lado, la posibilidad de colocar aplicaciones directamente en el escritorio hace que todo sea más fácil de usar ya que basta con seleccionar un fichero y arrastrarlo sobre el icono de su aplicación para abrirlo y comenzar a trabajar con él. Del mismo modo, el icono de la impresora permite sacar copias en papel con la máxima rapidez.

La visualización de los programas también se ha mejorado respecto a la original de Windows, ya que éstos se muestran en forma de iconos, de lista e incluso como un cuadro de herramientas, mientras que en el Administrador



EN ESTA PANTALLA SE VE ALGUNAS FUNCIONES DE NORTON MANAGER, COMO LA UTILIDAD DE INFORMACION DEL SISTEMA O LA POSIBILIDAD DE COLOCAR APLICACIONES EN EL ESCRITORIO .

Así se instala el programa

Introduce el disco marcado como Instalación en la disquetera de 3,5 pulgadas. En el Administrador de Programas de Windows, selecciona Ejecutar en el menú Archivo y teclea a:/install. El programa de instalación reiniciará el ordenador para dar comienzo a la copia de archivos al disco duro. Sigue las instrucciones que van apareciendo en pantalla hasta completar el proceso.

de Ficheros se ha incluido la posibilidad de hacer una Vista Rápida de los contenidos de cada archivo gracias a los visualizadores que se incorporan (para archivos con las extensiones zip, gif, db, txt, ico, wkx, cdr, xls, pcx, exe, wp, entre otros). Se han potenciado algunas características, mientras que otras son completamente nuevas. Entre estas últimas están los botones definibles y el listado, en una misma ventana, de todos los archivos que hay en el ordenador, con independencia de su ubicación física. Norton Manager incluye algunas extensiones para Windows de menos relieve, pero también muy útiles, como la aplicación de Información del Sistema o la utilidad Superfind, con la que localizar ficheros en los discos es una tarea mucho más sencilla y rápida de lo que es habitual en Windows 3.1. También hay un pequeño programa para formatear y copiar disquetes y un salvapantallas. Por otro lado, la aplicación permite una configuración total de los menús y barras de botones, de forma que cada usuario pueda hacer trabajar al programa según sus gustos, incluyéndose una serie de opciones en los menús de control de cada aplicación que corra en Windows. Estas opciones van desde el comando Ejecutar, hasta una relación de las tareas activas en cada momento en el ordenador o un listado de aplicaciones que se pueden lanzar desde ese punto, sin necesidad de volver al Administrador de Programas. Este menú de control, permite también la personalización de algunos elementos.



LA AYUDA DEL PROGRAMA (ARRIBA) ES SUMAMENTE GRAFICA. A LA DERECHA SE APRECIAN LAS TRES FORMAS DE MOSTRAR LAS APLICACIONES.

PROMOCION SYMANTEC - SUPER PC

Symantec ofrece a los lectores de Super PC la posibilidad de adquirir sus productos Norton Commander, Norton Antivirus, Norton Utilities, Norton Navigator y Norton PC Anywhere, todos ellos en sus versiones de 32 bits para Windows 95, a un precio especial. Lo único que tienes que hacer es rellenar el siguiente cupón y enviarlo a **SYMANTEC, Aptdo. 2028, 08907 Hospitalet de Llobregat**. A vuelta de correo recibirás más detalles sobre esta promoción, válida hasta finales del mes de agosto.

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

Código Postal .... Teléfono ....

Población ....

Provincia ....

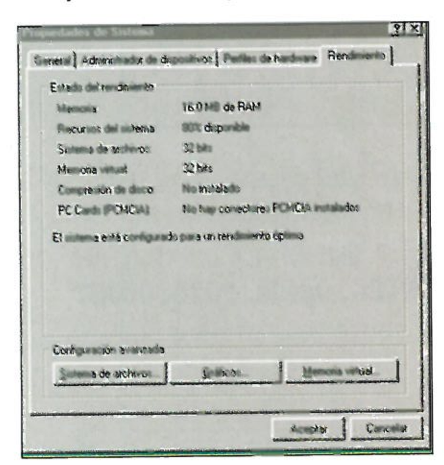
Deseo acogerme a la oferta especial de los productos Symantec ☐



Enseñando a Windows 95

Windows 95 dispone de una característica por la que aprende del usuario, o al menos eso es lo que dice Microsoft. Aprovechándote de esta circunstancia, puedes hacer que aprenda a eliminar la frase "Acceso directo a..." cada vez que crees uno nuevo. Por ejemplo, crea un acceso directo en el Escritorio. Prueba a arrastrar el icono Mi PC con el botón derecho del ratón pulsado al mismo tiempo, y confirma la creación del acceso directo en el menú emergente. Pulsando la tecla F2 podrás renombrar la frase "Acceso directo a..." dejando tan sólo "Mi PC". Confirma y luego borra el objeto. Repite esta operación tantas veces como haga falta hasta que ya no aparezca más la dichosa frase. En ocasiones, hay que realizar el proceso hasta ocho veces.

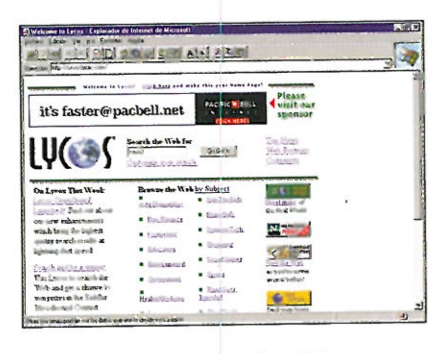
Propiedades rápidas



Para acceder al menú Propiedades de un objeto en Windows 95, puedes usar el menú contextual con el botón derecho del ratón o aprovecharte de un método abreviado. Consiste en hacer un doble clic sobre el objeto mientras mantienes pulsada la tecla ALT.

Búsquedas limitadas en la red

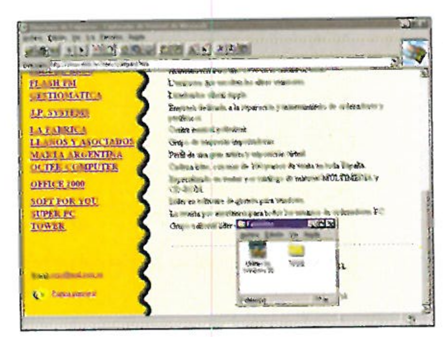
Si habitualmente utilizas un servidor Internet como Lycos o Yahoo!, puedes limitar la búsqueda a documentos que contengan una palabra. En estos casos, cuando buscas aparecen demasiadas



palabras coincidentes al recibir respuestas de elementos compuestos o partes de la silabación. Por ejemplo, si buscas direcciones de caza, es posible que al rastrear este término, te aparezcan otras direcciones que contengan la palabra "cazador". Para limitar la búsqueda exhaustiva a la palabra "caza" añade un punto detrás de la misma.

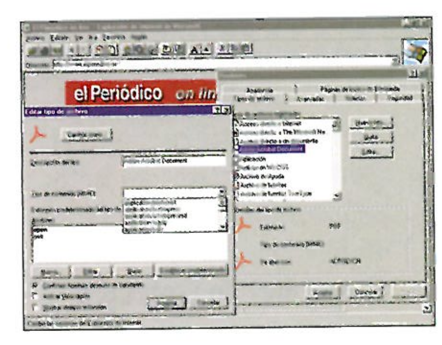
Ordenando tus favoritos

Si utilizas el Explorador de Internet para conectarte a la metared, la mayor ventaja de este programa es que te permite organizar tu listado de webs favoritas de una forma mucho más adecuada que con NetScape Navigator. Así, cuando quieras guardar una dirección a la que accedes con frecuencia, sólo tienes que elegir la orden Agregar a Favoritos desde el menú del mismo nombre para que se incluya en una especie de agenda. Sin embargo, cuando la lista es demasiado larga, este menú se convierte en un auténtico caos. Para organizar su listado, abre la ventana Favoritos del Explorador de Internet. Elige la orden Archivo/Nueva carpeta y crea un departamento nuevo con el nombre que prefieras. Haz tantos como temas tengas en mente (por ejemplo, uno para música, otro para prensa electrónica, un tercero para viajes, otro para películas, etcétera). Arrastra los objetos que representan a tus web preferidas hacia las carpetas temáticas. Desde el menú Favoritos podrás acceder a los submenús de las carpetas creadas siempre que necesites localizar una dirección determinada.



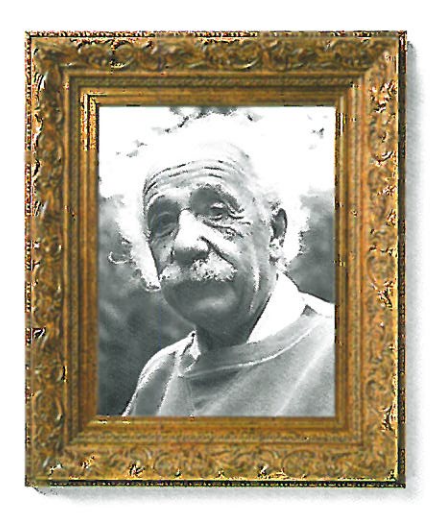
Programas auxiliares en el explorador de Internet

Si quieres configurar el Explorador de Internet para que inicie un programa auxiliar al pulsar un hiperenlace multimedia en una página web, debes seguir una serie de pasos. Por ejemplo, hay veces que resulta interesante usar un programa auxiliar para posibilitar la lectura del fichero al que hace referencia el hiperenlace. Es el caso de los e-zines (publicaciones electrónicas), la mayoría de las cuales se encuentran en el formato Adobe Acrobat. El software gratuito Adobe Acrobat Reader permite leer dichos documentos.



Para añadir este programa auxiliar al Explorador de Internet, elige la orden Opciones desde el menú Ver. En la ficha Tipos de archivo, pulsa sobre el botón Nuevo tipo. Teclea una breve descripción que lo defina, como "Documento Adobe Acrobat", por ejemplo. En el cuadro Extensión asociada añade PDF. Y en el cuadro Tipo del contenido, teclea MIME, como "application/pdf". Pulsa ahora sobre el botón Nuevo, que se encuentra en el cuadro Acción, para especificar la operación que se llevará a cabo al usar este programa auxiliar, en este caso Open (para la versión inglesa) o Abrir (para la castellana).

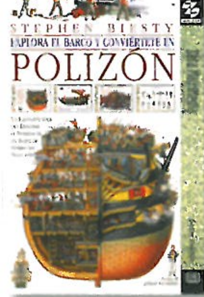
Albert Einstein lo hubiera tenido más fácil con Zeta Multimedia



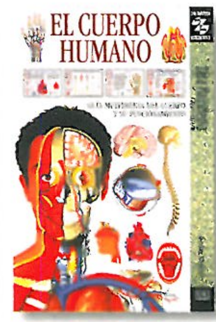




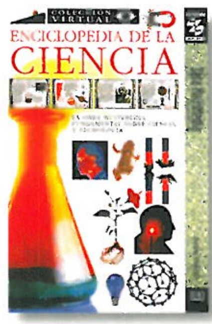
WINDOWS / MAC



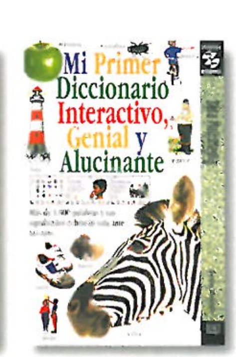
WINDOWS



WINDOWS / MAC



WINDOWS / MAC

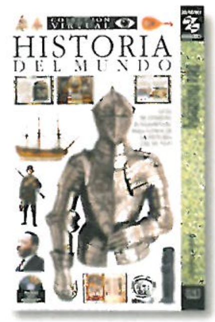


WINDOWS / MAC

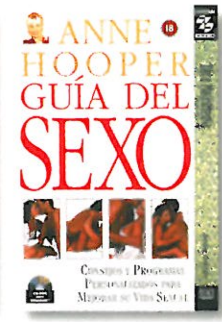




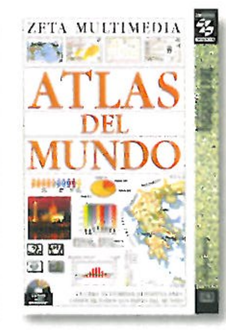
WINDOWS
PRÓXIMAMENTE MAC



WINDOWS
PRÓXIMAMENTE MAC



WINDOWS



WINDOWS

Próximamente a la venta
GUÍA DEL SEXO
ATLAS DEL MUNDO





Para descubrir, conocer, aprender... ¡¡ y divertirse !!

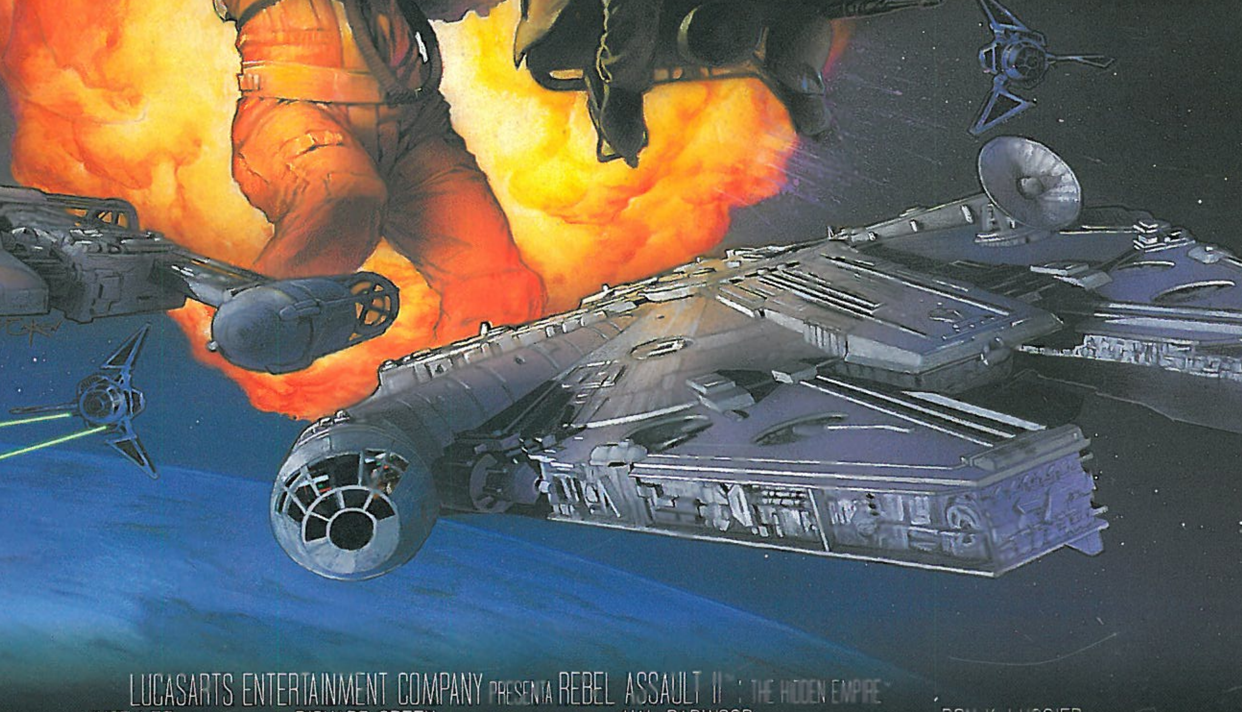


y Tiendas El Corte Inglés

STAR WARS®
REBEL ASSAULT II™
THE HIDDEN EMPIRE™

¡YA DISPONIBLE!

EN castellano



LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTA REBEL ASSAULT II™ : THE HIDDEN EMPIRE™

JEFE DEL PROYECTO VINCE LEE DISEÑO VISUAL RICHARD GREEN DIRECTOR DE VIDEO REAL HAL BARWOOD ANIMACION 3D PRINCIPAL RON K. LUSSIER

CADETE UNO JAMISON JONES RU MURLEEN JULIE ECCLES DARTH VADER ANDREW NELSON ALMIRANTE SARN GARY MARTINEZ CAPITAN MERRICK ROY CONRAD

ALMIRANTE KRANE CRAIG LEWIS INA RECE NICOLE GALLAND COMANDANTE JENN ZACHARY BARTON

COMPOSICION Y DIRECION MUSICAL JOHN WILLIAMS DIRECCION DE PRODUCCION STEVE DAUTERMAN PRODUCCION DE VOCES/CASTING TAMLYNN BARRA

VERSION EN CASTELLANO: PRODUCCION Y ADAPTACION ERBE SOFTWARE DOBLAJE LUNA FARACO

ERBE



ERBE SOFTWARE, S.A. • Méndez Alvaro, 57 • 28045 MADRID • Tel.: (91) 539 98 72 • Fax: (91) 528 83 63